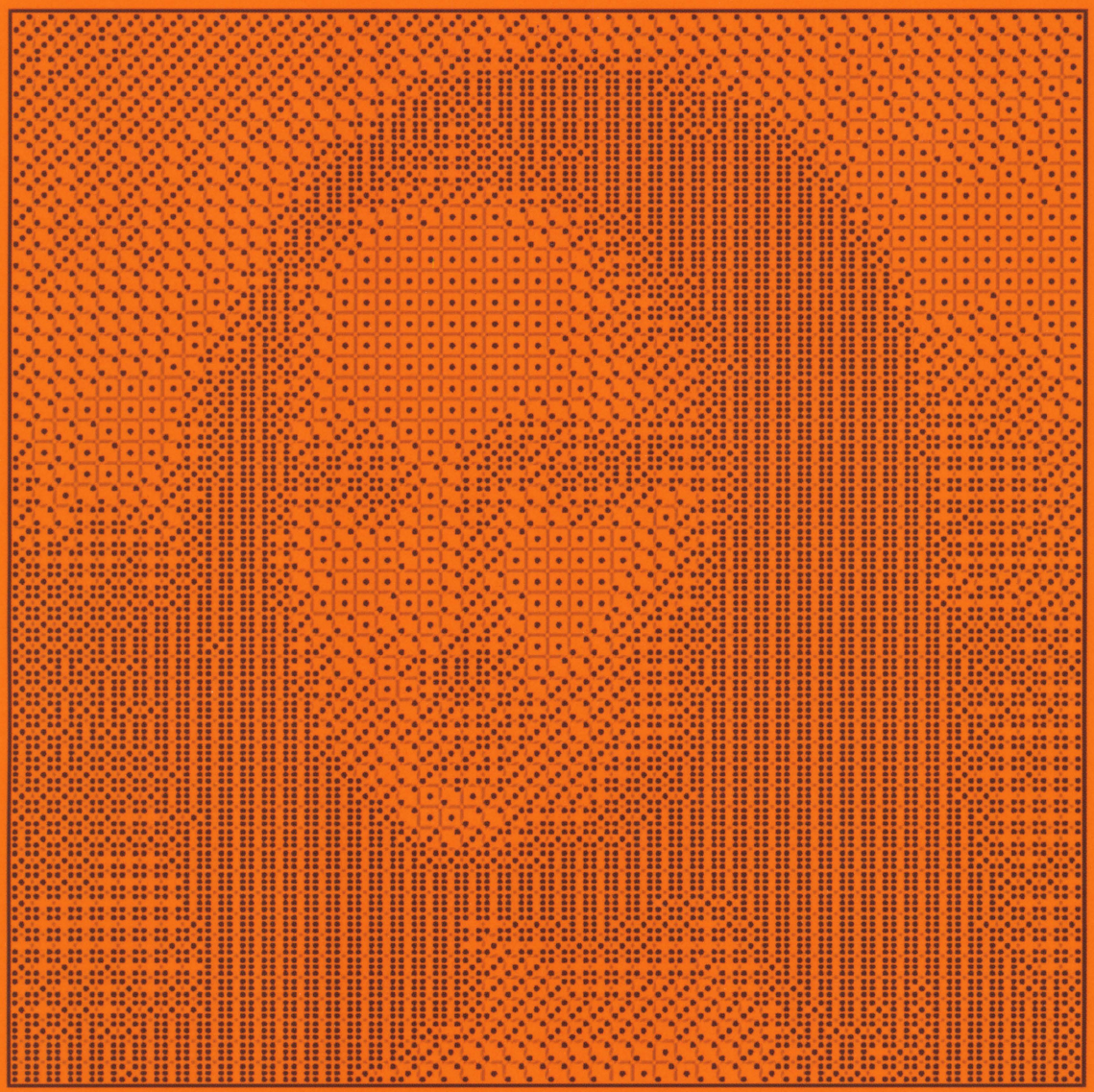
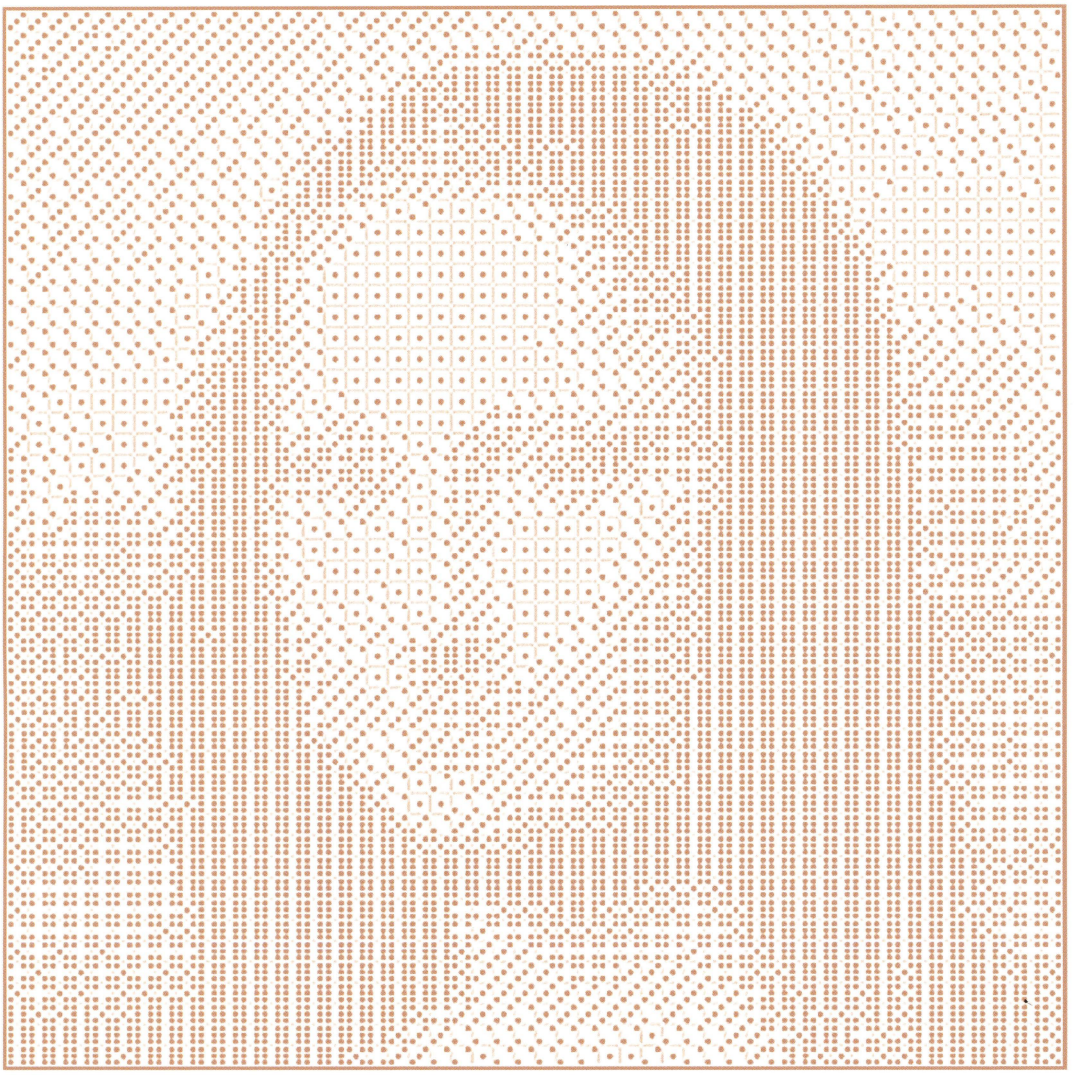
アミューズメント産業研究所　第16回特別展示

振れ！振れ！サイコロ展



振れ！振れ！サイコロ展



はじめに

古代の文明からは盤上遊戯が発掘されています。それらはいずれもサイコロを振って駒を動かすゲームです。メソポタミアのウルの王朝ゲーム、エジプトのセネトなどは世界最古のゲームと言われています。そして世界中にサイコロだけのゲームがあります。サイコロは盤上遊戯の誕生と同時にできたわけではなく、それ以前から存在していたと考えられます。ボードゲームが誕生する以前にサイコロだけのゲームがあったと考えられ、それこそが世界最古のゲームといえます。残念ながら、古代のサイコロは石、骨、貝、木片といった自然物であったために壊れてしまって発見されることは少なく、発見されたとしてもゲームの道具と認定されることはほとんどないため、ボードゲームと一緒に出てきたときにのみサイコロと認められるのです。サイコロはずっと多く存在していたといえるでしょう。

サイコロをいつ誰が発明したかはわかっていません。ギリシャ神話では知恵者パラメデスが発明したとなっていますが、頭の良い人であったことは間違いないでしょう。サイコロがなければ人は腕づくで勝負を付けなければならず、ゲームは必ず賢い人が勝ちました。サイコロによって人間は平等となったのです。

ボードゲームが一般化し、カードゲームが作られても、簡単に持ち運びができ、手軽に遊べるサイコロは人気のゲームでした。しかしながら現在、ゲームの原点ともいえるサイコロは、あまり良く思われていないようです。サイコロに対する一般の人たちの認識は、ゲームの付属物、ギャンブルの道具といったところでしょう。サイコロが主役のゲームといえば、賭博のイメージがつきまとい、なにか悪いことをしているような雰囲気があります。またゲームは時代とともに高度化・複雑化してきており、単純にサイコロを振って進むゲームは子供のもの、という状態になってしまいました。そして今はコンピュータの時代です。ゲームはどんどん機械化し、そこではもちろんサイコロも画面上にしかありません。もはやサイコロを振るという行為自体が減りつつあります。このままでは、いずれサイコロは消えてしまいかねません。しかし、サイコロは重要な役割を果たしてきました。数学において確率の計算が発展したのは、サイコロ賭博に勝とうとしたからにほかなりません。

いままで様々なゲームの展示を行ってきた本研究所の16回目の展示会は、ゲームの原点ともいえるサイコロを特集します。古今東西のサイコロに集まっていただきました。今まで見たことのないサイコロの数々に、人々のゲームに賭ける思いを、そして、サイコロの幅の広さ奥の深さを感じていただければ幸いです。そして今、劣勢に立たされているサイコロに、どうぞエールを送ってください。

大阪商業大学アミューズメント産業研究所
研究員　高橋浩徳

目 次

第 章 欧米のサイコロとサイコロゲーム …… 4

第 章 アジアのサイコロとサイコロゲーム …… 16

第 章 日本のサイコロとサイコロゲーム …… 22

第 章 近年のサイコロゲーム …… 41

第 章 サイコロの1から120 …… 44

第 章 サイコロあれこれ …… 52

- サイコロと文学 …… 52
- サイコロのモチーフ …… 53
- サイコロのデザイン …… 55
- サイコロと美術 …… 56
- サイコロと言葉 …… 58

凡 例

1. 本書は、平成29年7月1日(土)から同年9月3日(日)までを会期とする第16回特別展示「振れ！振れ！サイコロ展」の図録である。
2. 本書掲載資料の所蔵者名は資料タイトルの後に記した。ただし、所蔵者名の記載がない資料は、大阪商業大学アミューズメント産業研究所の所蔵資料である。
3. 本書は展示資料のすべてを掲載したものではない。

第●章 欧米のサイコロとサイコロゲーム

テッセラエ

古代ローマのサイコロ

アキレスとアイアスがダイスをする壺

古代ローマの時代にはすでに立方体のサイコロが存在しており、テッセラエと呼ばれていた。ただ現在のサイコロのように、向かい合った面の数の合計が7と決まっていたわけではなかった。サイコロを振って遊ぶ様子は、壺の絵や壁画などで見ることができる。

サイコロ賭博をする人々(ローマのテラコッタ)

タリとアストラガルス

「アストラガルス」

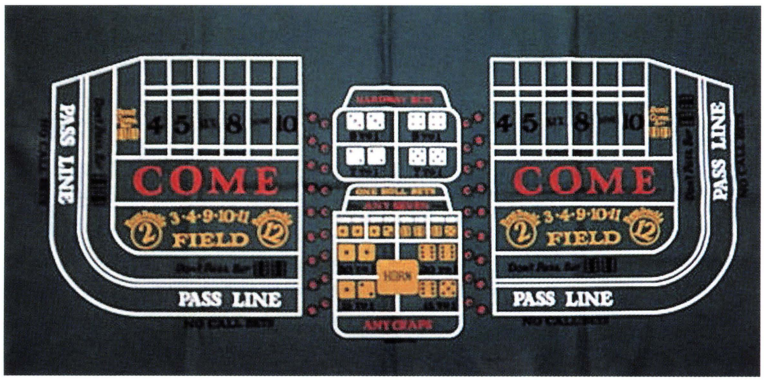
「ナックルボーンをする少女」(ジャン=シメオン・シャルダン)

動物の距骨(くるぶしの骨)でできたサイコロ。古代ローマではタリ、ギリシャではアストラガルス、英語ではナックルボーンと呼ばれる。古代ローマやギリシャでお手玉としても遊ばれたほか、サイコロとしてゲームに使われた。4つの面を持ち、各面はギリシャでは神の名前が付けられ、ローマではビーナス、王、ハゲワシ、犬などと呼ばれた。

アルフォンソ10世のゲームの本

アルフォンソ10世(1221〜1284)はイベリア半島にあったカスティーリャ王国の王。学術を振興したがゲームの本を編纂したことでも知られる。同書はチェス、サイコロ、ボードゲームの3部から成り、サイコロ編には12種類のゲームのルールが記されている。

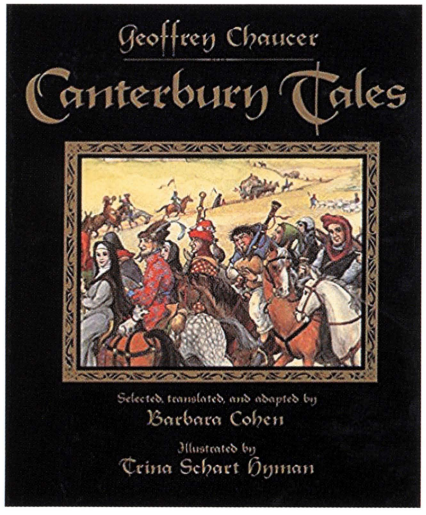
ハザード



クラップスのシート

中世のヨーロッパで広く行われたサイコロを2個振るゲーム。現在カジノのゲームとして知られるクラップスの元である。「アルフォンソ10世のゲームの本」ではazarと記されている。

カンタベリー物語



イギリスの詩人、ジェフリー・チョーサー(1343頃〜1400)が書いた物語。ロンドンの宿屋に泊まった20数人の人間が順番に物語を話していく筋立ての説話集となっている。免罪符売りの話の中で「昔、フランドルに若者のグループがあり、居酒屋でハープやリュートやギターに合わせて踊り狂い、ハザードをし、飲み食いをすること限りがなかった。」という一節がある。日本語訳ではハザードはわかりにくいため、「サイコロを振り」や「賭博をし」という表記になっていることが多い。

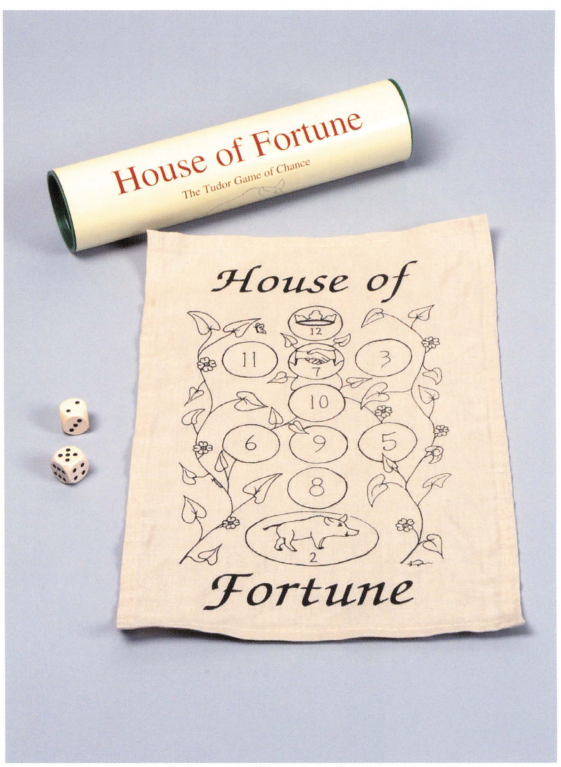
ジェロラモ・カルダーノ

ジェロラモ・カルダーノ肖像

『カルダーノ自伝』『The Book of Game of Chance』『カルダノの生涯』

Gerolamo Cardano（1501～1576）。イタリアの医師、数学者、哲学者、賭博師。医者として腸チフスやアレルギー症を発見し、数学者として三次方程式を発見し虚数の概念を初めて導入した。その実、賭博がやめられなかったと自伝に綴っている。死後に発見された「さいころの遊びについて」という論文は、確率論の発祥といえると評価されている。結論として「ギャンブラーにとって、全くギャンブルをしないことが最大の利益になる」と述べているのが興味深い。

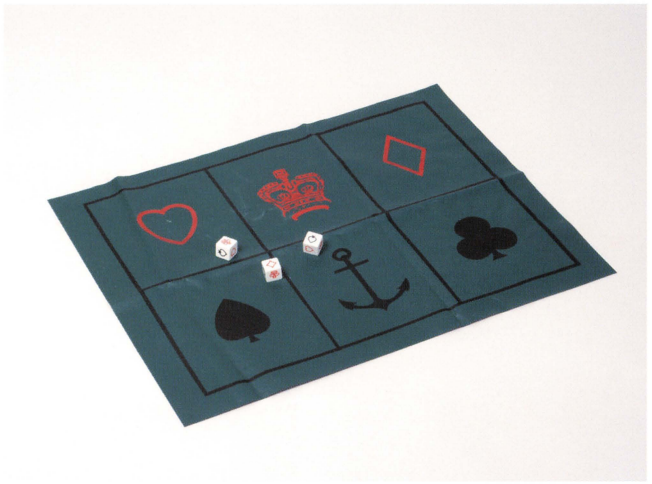
盤やシートを使うサイコロゲーム　幸運の家



「幸運の家」(House of Fortune)

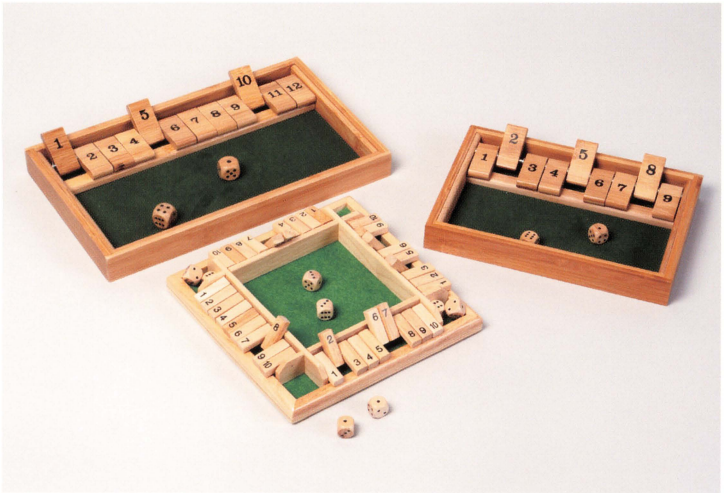
2から12までの11の枠のある盤の上で、2個のサイコロを振る中世ヨーロッパのゲーム。盤のデザインは様々だが多くは家が描いてある。出た目により、通常は枠にチップがないときは置き、あるときはそれを取る。7は必ず置かなければならず、12だとすべてのチップを取れるなど、いくつか特殊な目がある。また4の枠の数がない盤があり、その盤では4が出た場合は、盤の持ち主やそのときの主催者にチップが行くなどのルールが用いられた。

盤やシートを使うサイコロゲーム　クラウン・アンド・アンカー(王冠と碇)



シートとサイコロを使用するゲーム。船乗りや海兵によって遊ばれたといわれる。シートにはハート、スペード、ダイヤ、クラブの４つのマークと王冠と碇の絵が描かれている。サイコロの６面にも同様の絵が描かれている。シートの絵柄にチップを置き、サイコロを振って、自分が賭けていた絵柄が出ると配当がもらえる。１個だと１倍、２個だと２倍、３個だと３倍の配当となる。

盤やシートを使うサイコロゲーム　シャット・ザ・ボックス



ストップゲーム

１から９または12までの数字のついた開閉式の蓋のついたケースを使うサイコロゲーム。サイコロ２個を振って、その合計と同じ数になるふたを閉めていき、きれいにすべてが閉まれば成功。失敗した時に残ったものが点数となり、複数で遊ぶときは、点数が低いほど良い。正確な発祥は不明だがヨーロッパに古くからある、一人でも遊べるゲームである。日本でも昭和20年代に「ストップゲーム」の名称で発売された。

独楽型のサイコロ

ドライデル、ハヌカー

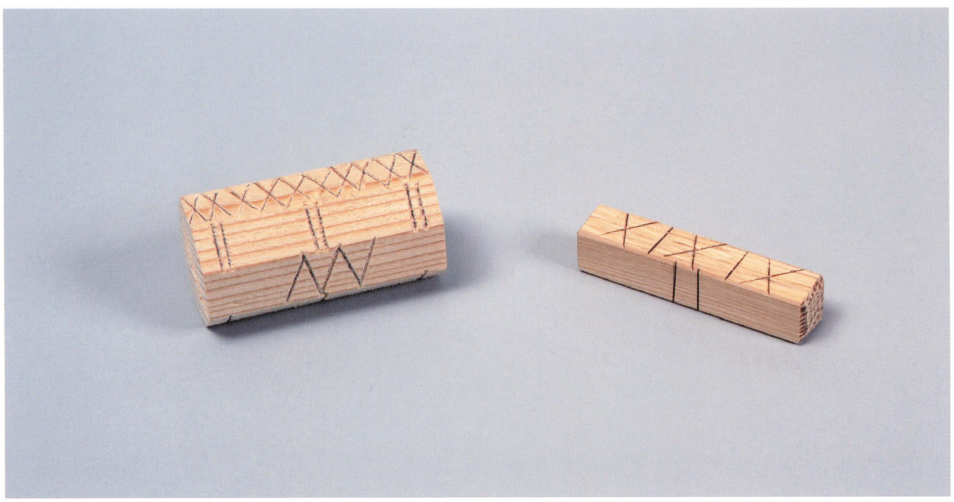
トマ・トード

「ティートタムで遊ぶ子供」『子供の遊び(部分)』(ブリューゲル)

「ティートタムで遊ぶ少年」(ジャン＝シメオン・シャルダン)

ヘブライ語でハヌカー、ドイツ語でドライデル、スペイン語ではトマ・トード、英語ではプット・アンド・テイクと呼ばれる。順番に独楽を回し、止まった時に上になった目の指示に従い、チップを払ったり取ったりする。ドライデルやハヌカーの場合は通常ヘブライ語の頭文字が書かれており、トマ・トードの場合は「TOMA(取る)」「PON(置く)」などと書かれている。また8面体や10面体のドライデルも存在する。

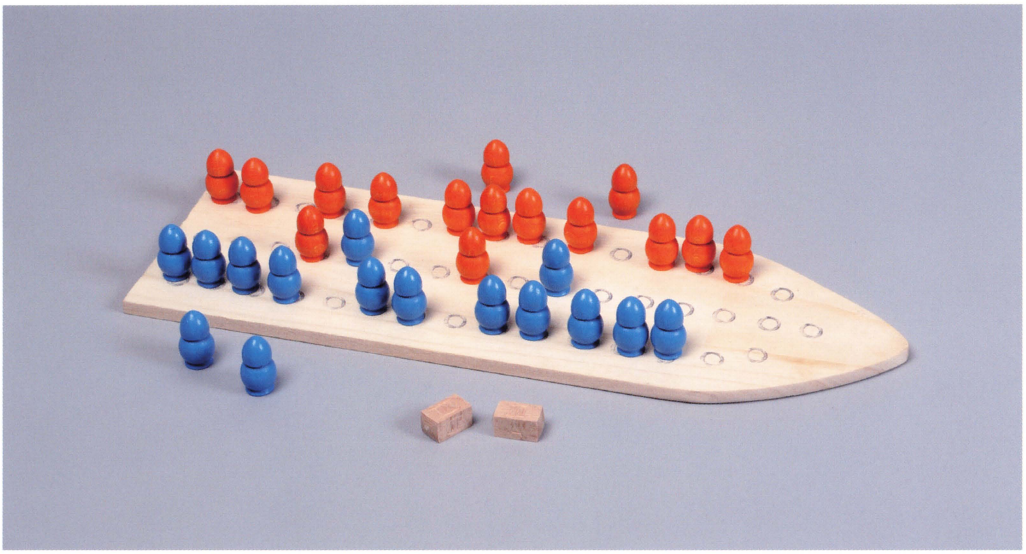
棒型のサイコロ　ロング・ローレンス



ラング・ラレンス(ロング・ローレンス)

イギリス発祥の木製の棒型サイコロ。断面が四角のものと八角のものがある。模様によって指示が異なり、チップを払ったり取ったりする。ドライデルなどの前身ではないかと考えられる。

ダルデス(Daldøs)



北欧で遊ばれていた２人用のボードゲーム。四角い棒型のサイコロを振り、駒を進めて相手の駒を取る。サイコロの側面にはＡの文字や２，３，４の線が刻まれ、Ａの時は一歩、数字のときはその数駒を進める。盤は船の形をしており、自分側、敵側、中央の３つの列から成る。相手の駒をすべて取るのが目的で競走ゲームではない。国によって駒の個数や、サイコロの模様に違いがある。

ベル・アンド・ハンマー(Bell and Hammer)

１から６の数字と鐘と槌の絵が１面にだけ描かれた８個のサイコロと、鐘、槌、鐘と槌、白馬、家が描かれた５枚のカードを使って行うヨーロッパのゲーム。最初にカードを競売で売り、その後はカードの所有者だけがゲームを行う。順番に８個のサイコロを振り、絵柄や数字によって特定のカードの持ち主がチップを払ったり取ったりする。

ポーカーダイス

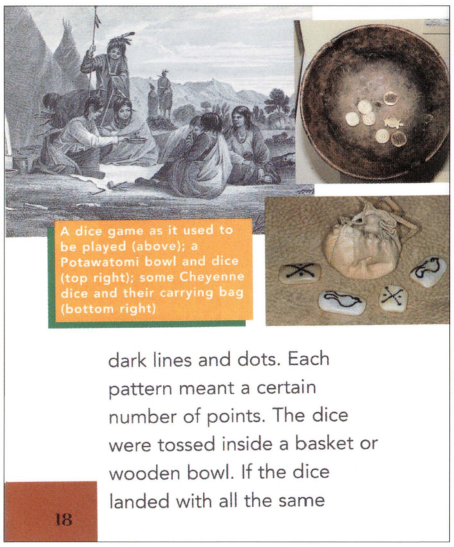
トランプの絵柄のエース、キング、クイーン、ジャック、10、9の6つが各面に描いてある6面のサイコロ。5個一組でプレイし、振ってポーカーの手役を作って勝負をする。通常マークは意味がなく札のランクのみで役を作る。ポーカーには遊び方が数多くあるが、このサイコロも、ドローやスタッドなど遊び方が複数ある。

チャック・ア・ラック

3個のサイコロを振り、出た目に賭けるゲーム。カジノで行われるようになり、平等を記すために人間が手で振らず、砂時計のような金属の棒でできたカゴに入れて振るようになった。一時は流行したが、次第に複雑なゲームが好まれるようになっていったため、近年はほとんど姿を消している。

北米のサイコロ

ハバブ

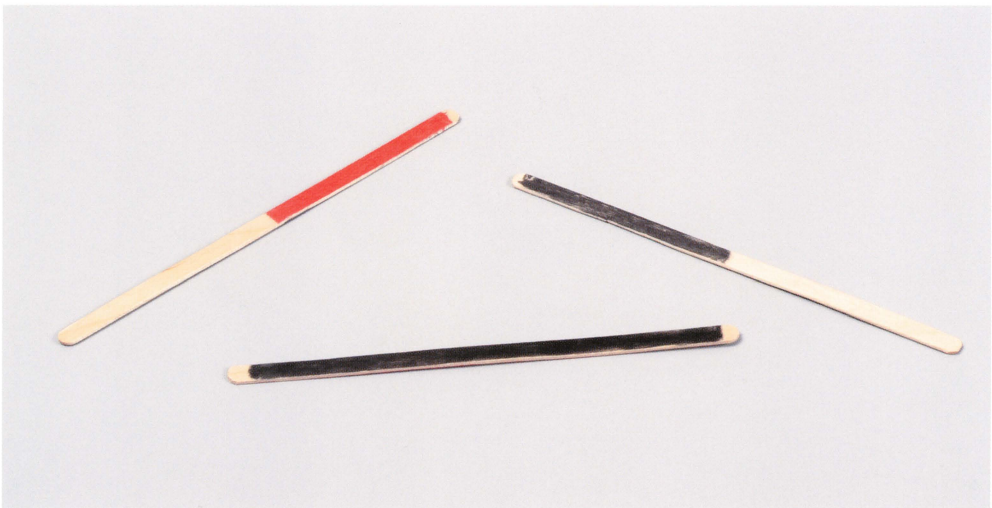


『American Indian Games』

ハバブ

アメリカ先住民、アラパホ族のゲーム。石製の円盤状のサイコロと木のボウルを用いる。別に50本の棒を点数計算のために用いる。サイコロは５個で×や星などの絵が描かれており、これをボウルに投げる。出た目によって点数が決まっており、その点数だけチップを取る。

アシュビー



アメリカ先住民、ナバホ族のゲーム。細長い板状のサイコロ３本を使用する。板サイコロは幅の異なる黒色と赤色に塗り分けられ、振った後に赤や黒い部分が重なると点数となり、重なった色によって点数が異なる。

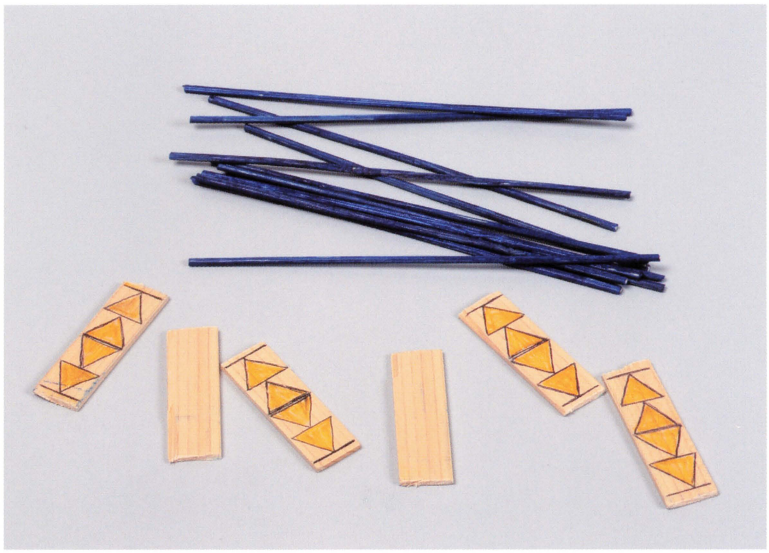
イロコイ族のゲーム

イロコイ連邦はアメリカカナダ国境の先住民６つの部族の集団。４つの絵が描かれた皿とプラムの種製の６個のサイコロを用いる。サイコロは２つの面を白と黒に塗り分ける。一度に６個を振り、すべて同じ色だと2点、一つだけ異なる色が出れば１点となる。早く10点取れば勝ちとなる。展示のものは４つの絵が描かれた皿と、同じ絵柄の４面のサイコロが使われる。

チェロキー族のライマメのサイコロゲーム

木の実や豆もサイコロとして用いられた。チェロキー族はライ豆(リマ・ビーンズ)の一方に印をつけ、これを複数個振ってゲームを行った。

ポモ族の板サイコロゲーム



片面に模様を描いた２面の板状サイコロ６本を用い、12本の点数棒を取り合うゲームをする。すべて絵柄の面の場合3点、すべて白い面の場合2点、絵柄と白が3枚ずつの場合1点となる。

ルル

ハワイのサイコロゲーム。サイコロは石や木や紙で作る。平面状の２面サイコロ４個で、表面に１から４までの点を描き、裏面は何も描かない。一度に４個振り、出た点の数が点数となる。一度だけ振り直しができる。早く一定点を取った人が勝ちとなる。

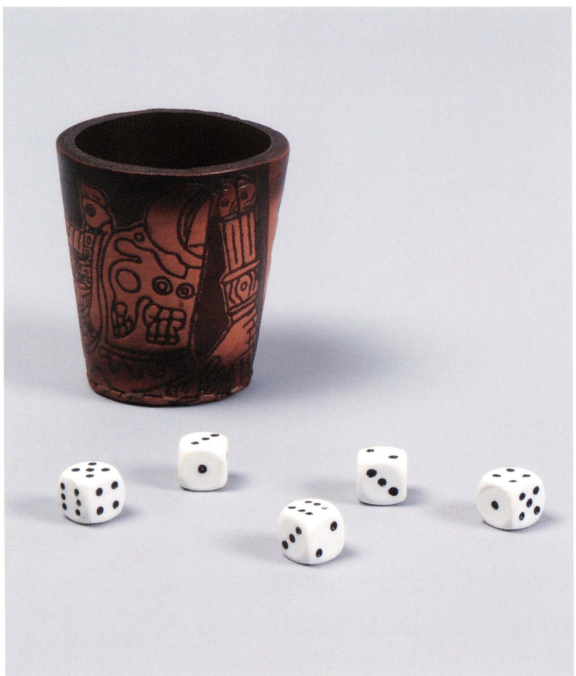
中南米のサイコロ

ジェネラーラ

ヤーツィー(Yahtzee)

中南米のスペイン語圏で遊ばれているサイコロゲーム。５個のサイコロを振り、１回の手番では10種類ある役のうちの一つに割り当てなければならない。一度作った役には2度と割り当てられず、10周で終了し、もっとも点数の高い人が勝つ。「ヤーツィー(Yahtzee)」の名称で商品化され、各国で販売されている。

カチョ

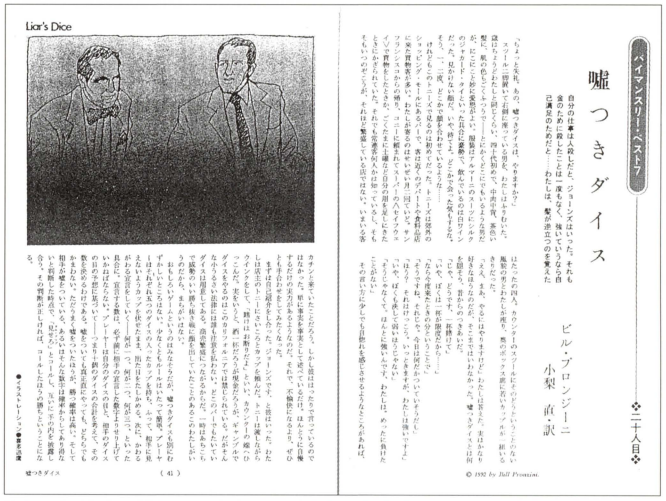


ボリビア、ペルー、チリなどで遊ばれている伝統ゲーム。「ペルード」「デュード」とも呼ばれる。５個のサイコロとカップを用いる。振った目によって役と点数があり、自分の番には２回まで振り直しができる。役は10種類あり、同じ役で２回点数を取ることができない。10回行って点数の合計が最も多い者の勝ち。

プルデンテ

南米で遊ばれているサイコロを６個使うゲーム。自分の番にはまず６個振るが、出た目によって役と点数があり、点数が増えている限り何回でも振り直しができる。途中で点数が出ないと、その回の点数はゼロになってしまい、いつやめるかがポイントとなる。「グリード」の名称で商品化されたがヒットし、何度もリメイクされている。

ライアーズ・ダイス(うそつきダイス)



「嘘つきダイス」『EQマガジン　1993年５月号』

サイコロゲームの一つ。互いにカップとサイコロを持ち、サイコロを振って自分だけで見る。順番に全員の合計で何の目がいくつあるかを宣言するが、宣言の数を上げるか、相手の宣言にチャレンジするかを選ぶ。ブラフ(はったり)のゲームとして人気が高い。オリジナル商品としてドイツで発売された「ブラフ」というゲームはその年のゲーム・オブ・ザ・イヤーに選ばれている。

アメリカの推理小説作家、ビル・プロンジーニには同名の短編小説がある。主人公は酒場で見知らぬ男にうそつきダイスを誘われる。やがて身の上話を語りだした男から、「お前を殺す」という嘘つきダイスを仕掛けられる。はたしてそれはブラフ(はったり)なのか。

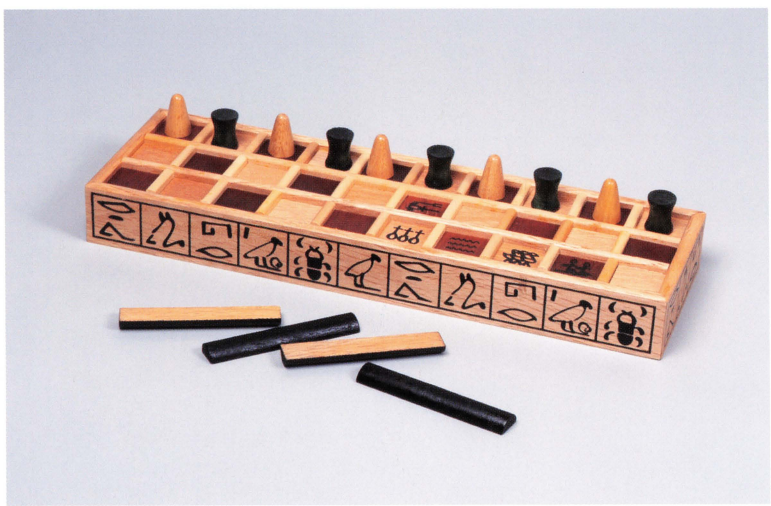
第1章 アジアのサイコロとサイコロゲーム

「ウル」の王朝ゲーム

メソポタミアのサイコロ

古代文明の一つ、メソポタミアにあったシュメール人の王朝、ウルの遺跡からはボードゲームが発掘されており、円盤状の駒と正四面体のさいころが出土している。さいころは２つの角に色が付けられており、この部分で数字を示したと考えられている。ゲーム盤は正方形のマス面20個から成っており、この上でサイコロを振って駒を進めたと考えられる。駒の進む道筋は諸説あって解明されていない。

セネト



エジプトのナイル文明の遺跡から出土した30マス目のボードゲーム。壁画にも描かれており、一人５個もしくは７個の駒を持ち、棒状の木製や骨製のサイコロを振って進めたと考えられている。サイコロは２面の細長い板状で、数本振ってその表裏の数で駒を進めたと考えられている。

へびとはしご

インドに古くからあるサイコロを振って駒を進めるレースゲーム。駒は下から真横に進み、端に来ると一段上がって反対側に進み、一番上の段にゴールがある。盤上には蛇とはしごの絵が描かれ、駒が蛇の頭のところに来ると、直ちに尾のところまで戻らなければならず、はしごの一番下のところに着けば、直ちに一番上のところに進める。サイコロは棒状で断面が四角形のものが用いられ、側面には丸印で数字が示されている。側面の目は一般には1，2，5，6や1、2、4、6などがある。

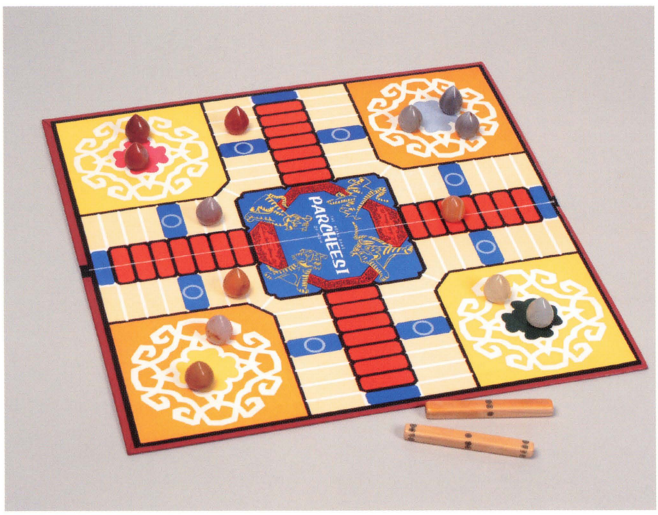
マハーバーラタ

インドの4〜6世紀ごろに成立した壮大な神話的叙事詩。クル族の王、パーンダヴァには5人の王子がいた。長男のユディシュティラが財産を受け継ぐが、伯父の子の謀略により、サイコロ賭博で財産、領地、妻を巻き上げられてしまう。文中にはどのようなゲームかは書かれていない。

アシュタパダ

古代インドで遊ばれたボードゲーム。2人から4人で遊ぶ競走ゲーム。盤は8×8の格子状で、後にチャトランガと呼ばれるチェスや将棋の元になったゲームにつながっていると考えられている。盤の隅、盤の中央、辺の中央には城と呼ばれる安全地帯があり、マス目に×印で示されている。４個のタカラガイをサイコロとして振り駒を進めた。ただどのようなコースをたどったかははっきりしておらず諸説がある。パチシや5×5の盤で遊ぶターヤムとの類似性も指摘され、また中国の六博とも関連があると考えられている。

パチシ

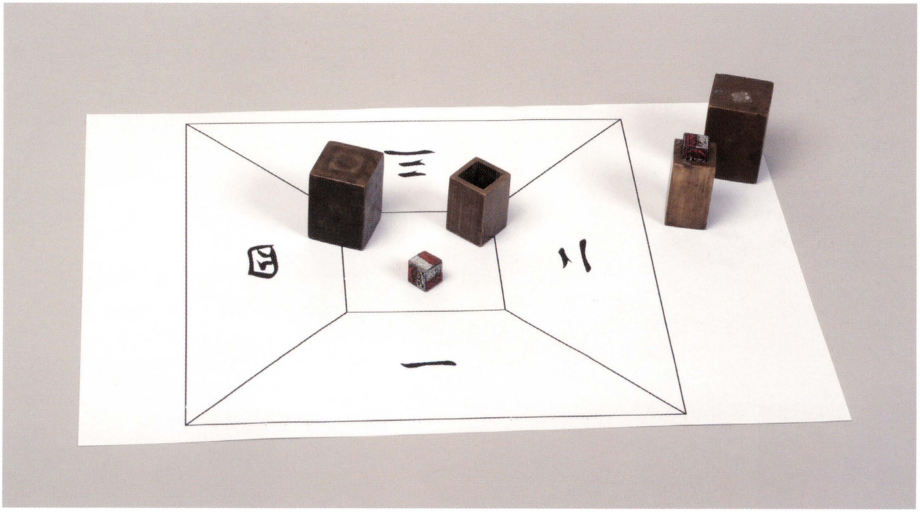


古くからインドで遊ばれている４人用の盤上遊戯。十字型の盤を使い、骨や角や石でできた棒状のサイコロを振って一人４個の駒を動かす。駒は盤を一周して中央に進むと上がりとなり、早く4個の駒すべてが上がれば勝ちとなる。駒は手製の布でできたものや石などが使われた。サイコロは断面が四角の棒状で、側面に1, 2, 5, 6などの点が打たれている。欧米にわたり、ルードゲームという名前で広く遊ばれている。

ラングル・ブルジャ

ネパールで遊ばれている、シートとサイコロを使うゲーム。シートにはトランプのマークと王冠と旗の6種類の絵が描かれ、サイコロには6つの面それぞれにその絵が描かれている。シートのいずれかの絵にチップを張り、サイコロを振って、賭けた目が出ると配当がもらえる。ネパールの伝統的遊びのようになっているが、ヨーロッパの「クラウン&アンカー」と同じであるところから、ヨーロッパから持ち込まれたと考えられる。ネパールは海がないところから碇の絵に馴染みがなく、そのため旗に変わったと考えられる。

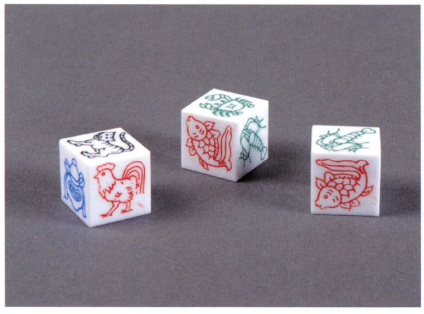
リェン・ポー



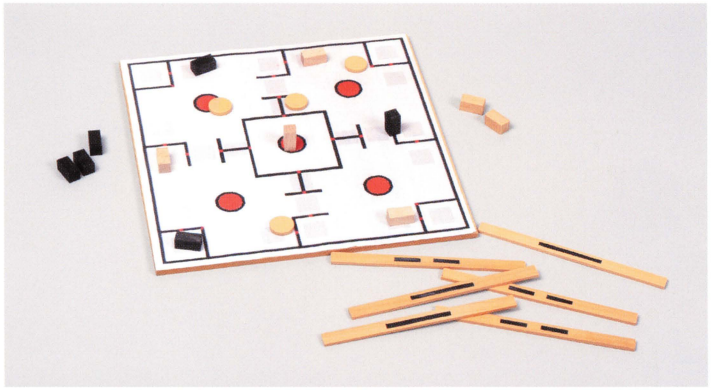
マレーシアで遊ばれていたゲーム。一つの面には一つの文字や絵が紅白2色で描かれているサイコロを用いる。これを真鍮のケースに二重に入れ、4つの区画が描かれた紙の中央で回す。参加者は区画にチップを張り、ケースを開けてサイコロの示した方向に賭けていると配当がもらえる。

魚蝦蟹（さかなえびかに）

東南アジア各国で行われているシートとサイコロによるゲーム。国によりフー・ヘイ・ホーやマカオ・ダイスなどと呼ばれる。シートには魚、エビ、カニ、鶏、貨幣、瓢箪、虎などの絵が描かれ、サイコロの各面には同じ絵が描かれる。シートの絵の一つにチップを置いたのち、サイコロを3個振って出た目に賭けていると配当がもらえる。ヨーロッパのクラウン＆アンカー、ネパールのラングル・ブルジャ、日本のどんころ独楽と同じ仕組みのゲームである。



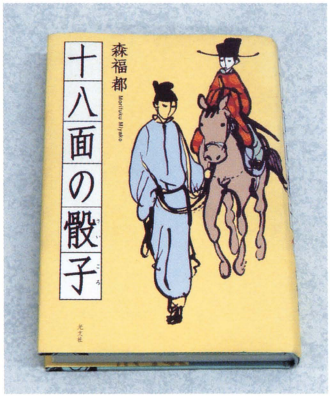
六博（りくはく）



古代の中国で遊ばれた盤上遊戯。正方形の盤の上で四角い駒をサイコロを振って動かす２人用のゲーム。サイコロは2面の細長い板状のもの6本と、18面のものの2種類が発見されている。18面のものは１から16までの数字と、上下に文字が書かれている。いくつかの盤が発掘されているが、盤の模様は種々存在する。ゲームの目的は、レースゲームという説と、相手の駒を取るという説がある。

六博をする人物像

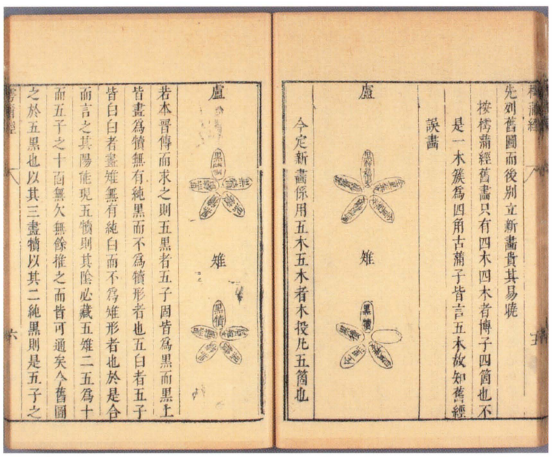
六博のサイコロ



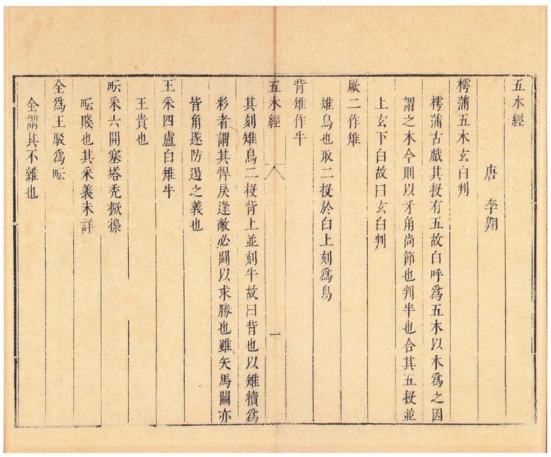
小説『十八面の骰子』（森福都）

樗蒲（ちょぼ）

５個の２面のサイコロを使うゲーム。先端の細い楕円形型で、平らな白い面と丸い黒い面の２面から成る。うち２枚には黒い面に「犢(子牛の意味)」や「牛」の文字、白い面に「雉」の文字が書かれている。これを振り、出た目によって名称と点数が決まっている。最も高い役はすべて黒い面が出るもので盧という名称で16点である。五木とも呼ばれる。

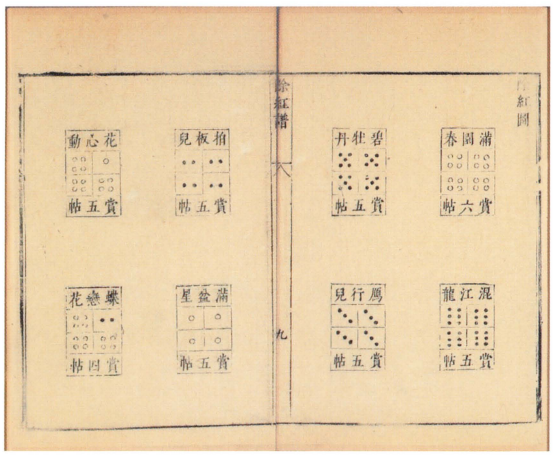


「樗蒲経略」『説郛』(国立国会図書館蔵)

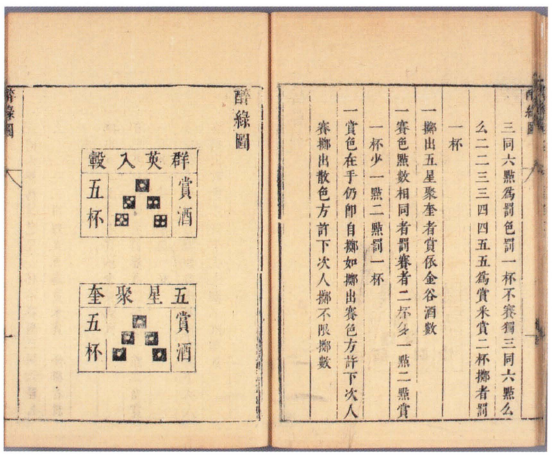


「五木経」『説郛』(国立国会図書館蔵)

除紅と酔緑



「除紅譜」『説郛』(国立国会図書館蔵)



「酔緑譜」『説郛』(国立国会図書館蔵)

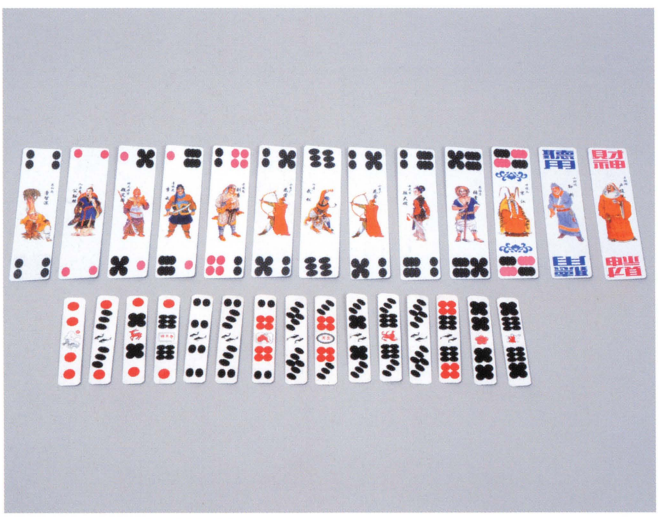
除紅は１から６までの点が打たれているサイコロを４個振って行うゲーム。酔緑は５個振って行うゲーム。出た目の内容によって役の名前と点数が決まっており、それぞれ『除紅譜』『酔緑譜』という本に役の一覧が記されている。

朱窩令（しゅかれい）

朱窩令『酒令叢鈔』

清の時代に兪敦培（ゆとんばい）によって書かれた『酒令叢鈔（しゅれいそうしょう）』という本には300種類以上のゲームが記述されているが、「朱窩令」はその中に載っているサイコロのゲームである。サイコロを４個使用するもので、出た目によって名前と点数が決まっている。中国のサイコロは４の点が赤く作られており、例えば、赤が３つと１の場合は「月上海棠」という名前、赤が３つと２の場合は「蝶恋花」という名前となっている。

サイコロのカードゲーム化



川牌（上段）、十五湖牌（下段）

天九牌

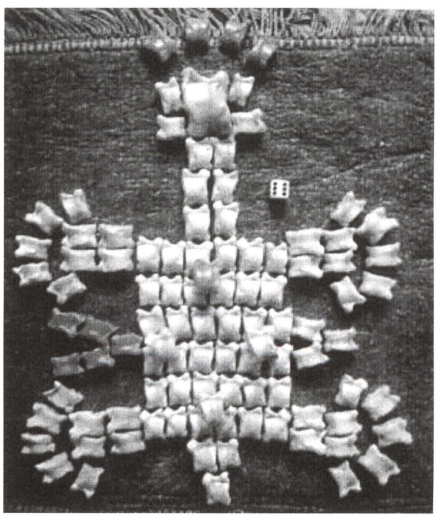
1～6の点が打たれたサイコロを2つ組み合わせた模様のカード。サイコロ2個を一つの手としたものをカードゲーム化したものと考えられる。展示の「十五湖牌」や「川牌」の他多数の種類がある。厚みのある牌にしたものが天九牌で、動物の骨で作られた骨牌の一種である。ヨーロッパに伝わり、ドミノ牌に変化したと考えられる。

大小

中国発祥といわれるゲーム。タイサイ、シック・ボーなどと呼ばれる。3個のサイコロを振って出た目の合計が10以下か、11以上かに賭ける。現在はアジアのカジノで一般的に遊ばれており、賭け方も合計の他、サイコロの特定の目やぞろ目に賭けるなど、何通りもの賭け方ができるようになっている。

シャガイ

羊のくるぶしの骨でできたサイコロ。ギリシャ・ローマのアストラガルスと同じであり、現在もモンゴルで遊ばれている。サイコロにするだけでなく、女の子はお手玉にし、男の子はおはじきや競馬ゲームなどを行うなど50種類以上の遊び方がある。大きなものでは「アラグ・メルヒイ(亀のゲーム)」というゲームがあり、90個もしくは108個のシャガイを使って亀の形を作り、サイコロを振って、これを取っていく。



アラグ・メルヒイ(alag melhii、シャガイの亀のゲーム)の置き方

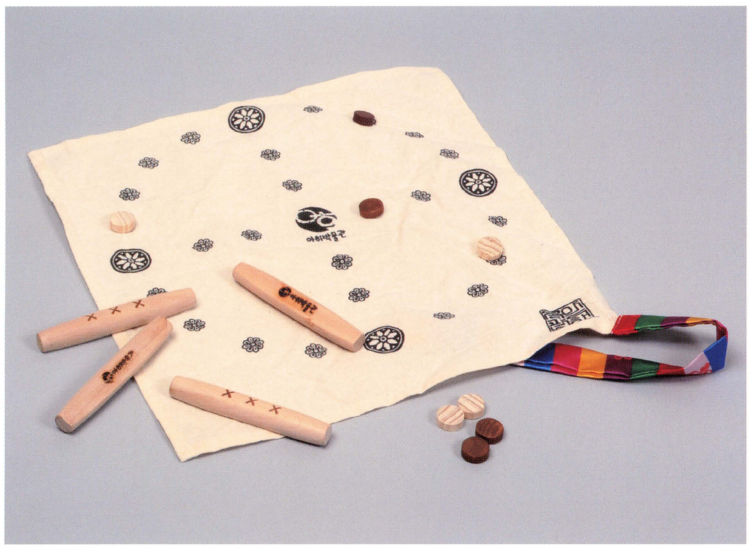
陞官図（しょうかんず）

中国や朝鮮半島で行われた官位双六で陞卿図とも呼ばれる。役人の官職を並べたマスが並んでおり、サイコロを振ってマス目の指示により別な官職に進んでいく。朝鮮半島の陞官図のサイコロは棒型で断面が五角形のものが使われていた。このサイコロは角に1本から5本までの切込みがあり、これで数字を知る。マス目にはどの数が出た時は次にどのマス目に飛ぶのかが書かれている。

酒令サイコロ

朝鮮半島で遊ばれていた14面体のサイコロ。立方体の8つの角が大きめに削られて14面のサイコロとなっている。各面には漢語で指令が書かれており、酒の席での遊びとして使われたと考えられる。例えば「酒を三杯飲む」「歌を歌う」「詩を読む」「みんなに鼻を叩かれる」などの内容がある。

ユンノリ

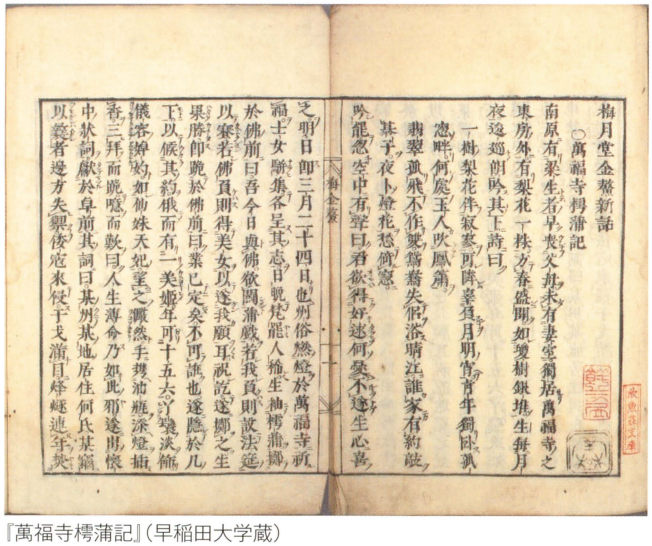


朝鮮半島で遊ばれているレースゲーム。周回コースと内部の十字型の近道から成る。2人もしくは2チームで遊び、それぞれ4つの駒を進める。サイコロはユッと呼ばれる細長い棒型で、断面がかまぼこのように平らな面と丸い面の2面になっているもの4本を用いる。平らな面1つがトゥ(豚、1)、2つがケ(犬、2)、3つがコル(羊、3)、4つがユッ(牛、4)、なしがモ(馬、5)と数える。基本的に正月や小正月のゲームに遊ばれる。斎扶島(チェブドゥ)では小正月に大人たちのユンノリ大会が行われる。

ユンノリの賽

斎扶島ユンノリ大会

萬福寺樗蒲記

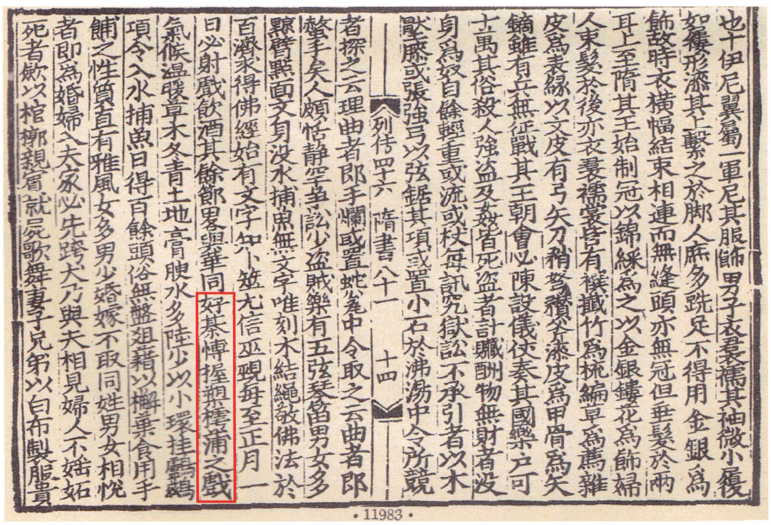


『萬福寺樗蒲記』(早稲田大学蔵)

李氏朝鮮時代の文人、金時習(1435～1493)によって書かれた漢文体の小説。梁生(ヤンセン)という男が萬福寺で仏様と樗蒲の勝負をし、勝って美しい少女をめとるが、その少女は実は幽霊だったという伝奇小説。ここでの樗蒲は中国の五木とは異なり、ユンノリの賽のような、2面の棒サイコロを使う遊戯だったと考えられている。

第⚄章 日本のサイコロとサイコロゲーム

樗蒲（ちょぼ）



也十伊尼翼蠻一軍尼其服飾男子衣裳襦其袖微小褒
如襪形漆其鬢繫之於腳人庶多跣足不得用金銀爲
飾婚時衣橫幅結束相連而無縫頭亦無冠但垂髮於兩
耳上至隋其王始制冠以錦綵爲之以金銀鏤花爲飾婦
人束髮於後亦衣裳襦裙皆有襈織竹爲桄編草爲蔥雜
皮爲表綠以文皮有弓矢刀稍皆鑽矢漆皮爲甲骨爲矢
鏑雖有兵無征戰其王朝會必陳設儀仗奏其國樂戶可
十萬其俗殺人強盜及姦者死盜者計贓酬物無財者沒
身爲奴自餘輕重或流或杖每訊究獄訟不承引者以木
壓膝或張強弓以弦鋸其項或置小石於沸湯中令所競
——列傳四十六 隋書八十一 十四——
者探之云理曲者即手爛或置蛇甕中令取之云曲者即
螫手矣人頗恬靜罕爭訟少盜賊樂有五弦琴笛男女多
黥臂點面文身沒水捕魚無文字唯刻木結繩敬佛法於
百濟求得佛經始有文字知卜筮尤信巫覡每至正月一
日必射戲飲酒其餘節略與華同好基博握槊樗蒲之戲
氣候溫暖草木冬青土地膏腴水多陸少以小環挂鸞鵲
項令入水捕魚日得百餘頭俗無盤俎藉以槲葉食用手
餔之性質直有雅風女多男少婚嫁不取同姓男女相悅
者即爲婚婦入夫家必先跨犬戶與夫相見婦人不妬妬
死者歛以棺槨親屬就尼歌舞妻子兄弟以白布製服貴

• 11983 •

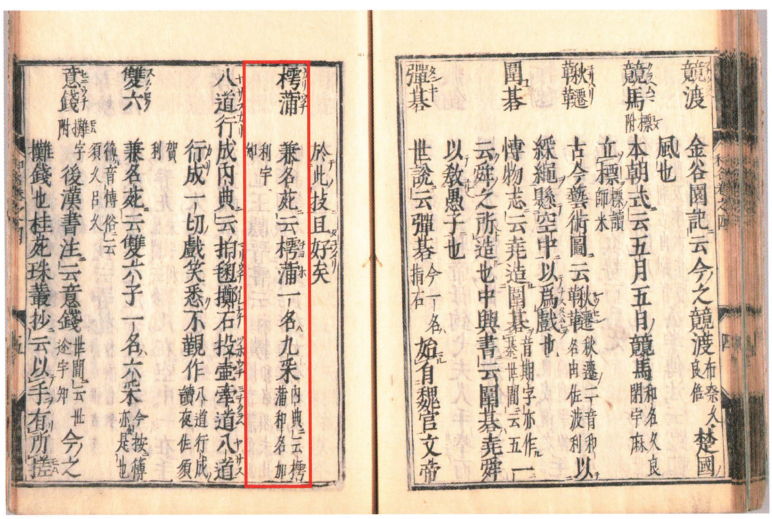
『隋書』

中国や朝鮮にあった樗蒲というサイコロゲームが日本にも存在したことは様々な資料からわかる。それがどのような遊びなのかわかる資料は見つかっていない。

『隋書（ずいしょ）』

中国の唐の時代に書かれた、その前の隋の時代の歴史書。日本を指す「倭国」の項に当時の日本の様子が描かれている。倭人は碁博、握槊、樗蒲の戲を好むと書かれており、この３つの遊戲が遊ばれていたことがわかる。樗蒲はさいころの遊戲と考えられているがその実態ははっきりしない。

『和名類聚抄（わみょうるいじゅうしょう）』



樗蒲 兼名苑云樗蒲一名九采 内典云摴蒱和名加利宇
八道行成内典云摴蒱擲石投壺牽道八道
行成一切戲笑悉不觀作讀夜作須
雙六 兼名苑云雙六子一名六采 今按雙六是也
意錢 辨字後漢書注云意錢 唯圓云世今之
辨錢也桂苑珠叢抄云以手有所指

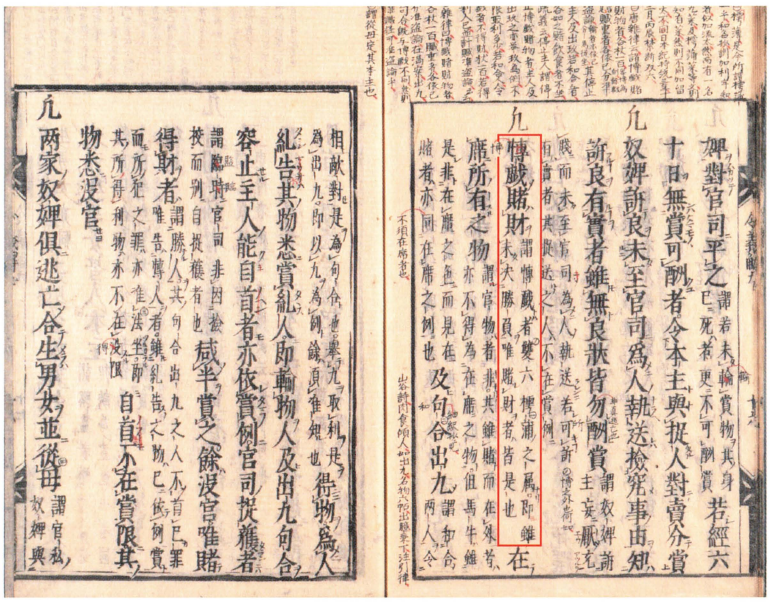
於此技且好矣

競渡 金谷園記云今之競渡 楚國風也
競馬 本朝式云五月五日競馬 和名久良
立標 師木
古今藝術圖云鞦韆 鞦韆二音和名由佐波利 以
繩繫高處空中以爲戲也
圍碁 博物志云堯造圍碁 音期字亦作一云舜之所造也中興書云圍碁堯舜
以教愚子也 世說云彈碁 今一名也始有魏宮文帝

『和名類聚抄』（国立国会図書館蔵）

平安時代に作られたわが国最古の辞書。「樗蒲」の項には、カリウチというルビが振られ、「一名九采」と書かれている。采は賽と同音でサイコロのことである。中国の樗蒲は五つの木であり、朝鮮の樗蒲は4本の棒と考えられており、なぜ九という数が書かれているかは謎である。

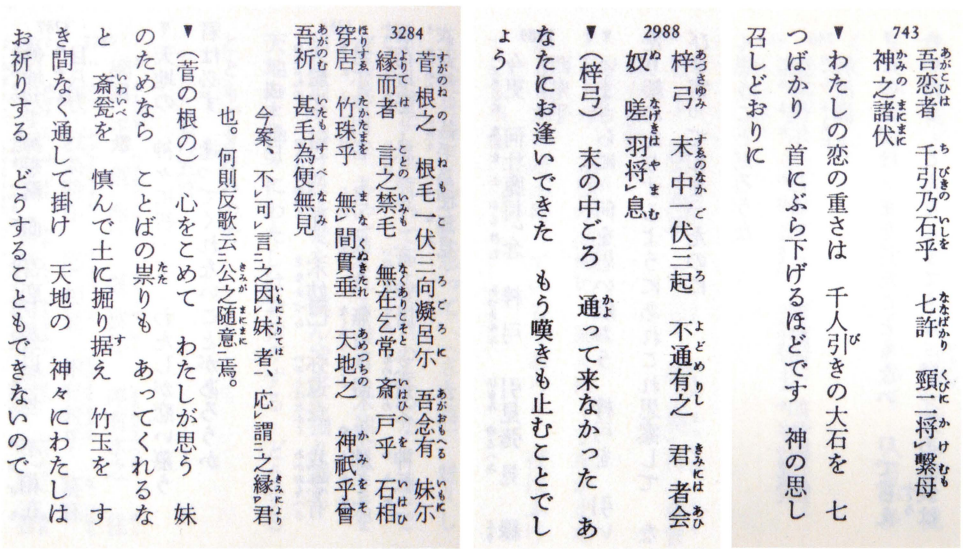
『令義解』



『令義解』（国立国会図書館蔵）

平安時代の833年に天皇の指示により作られた法令集。捕亡令という項目に「凡そ博戯に財を賭け」とあり、その注釈として「博戯とは双六、樗蒲である」としてある。

『万葉集』



743
吾恋者　千引乃石乎　七許　頸二将繋母
神之諸伏

▼わたしの恋の重さは　千人引きの大石を　七つばかり　首にぶら下げるほどです　神の思し召しどおりに

2988
梓弓　末中一伏三起　不通有之　君者会奴　嗟羽将息

▼（梓弓）　末の中ごろ　通って来なかった　あなたにお逢いできた　もう嘆きも止むことでしょう

3284
菅根之　根毛一伏三向凝呂尓　吾念有　妹尓縁而者　言之禁毛　無在乞常　斎戸乎　石相穿居　竹珠乎　無間貫垂　天地之　神祇乎曾吾祈　甚毛為便無見

今案、不可言之因妹者、応謂之縁君也。何則反歌云公之随意焉。

▼（菅の根の）　心をこめて　わたしが思う　妹のためなら　ことばの祟りも　あってくれるなと　斎瓮を　慎んで土に掘り据え　竹玉を　すき間なく通して掛け　天地の　神々にわたしは　お祈りする　どうすることもできないので

奈良時代に完成したわが国最古の歌集。漢文で書かれており、その読み方を考えると単純に音で読まないものがある。例えば「切木四」を“かり”、「一伏三起」を“ころ”と読むなど、朝鮮のユンノリの用語が使われており、日本の樗蒲は朝鮮半島から渡ってきたと考えられる。

平城京跡から発掘された土器

「平城京から発掘された土器（レプリカ）」（奈良文化財研究所所蔵）

2015年に平城京から発掘された土器には、点が円形と放射状に打たれており、朝鮮半島のユンノリのゲーム盤に類似していた。2016年には棒型のサイコロのようなものも発掘され、土器がユンノリであった可能性が大きくなっている。

古代さいころ？出土

平城宮跡 ゲーム盤土器片も

奈良市の平城宮跡で出土した木ぎれが、奈良時代にさいころのような道具として使われた可能性があることがわかった。奈良文化財研究所が28日、「紀要2016」で報告した。同じ場所からゲームの盤らしい土器片も出土しており、すごろくのような遊びをしていた可能性が一段と高まった。

木ぎれは2008年、今の東院庭園近く、宮を警備する役所などがあった場所のごみ穴から見つかった。長さ6・3センチと5・3センチの2本で、太さは1センチほど。片側は平らに削られ、反対側は樹皮を残していた。平らな面には人名のような文字もあった。

万葉集の記述などから、4本を同時に投げ、出た裏表の数で駒を進めていたと考えられるという。同じ遺構で、数個の丸印とそれらを結ぶ線が描かれた土器片も見つかっており、ゲームの盤の一部とみられる。

「さいころ」の可能性に気づいたのは小田裕樹研究員。昨年、平城京跡の別の場所で見つかった土器について、今も朝鮮半島に残るすごろくのようなゲーム「ユンノリ」に似たものの盤だろうと考え、さいころにあたるものを探していたという。

ユンノリは4本の細い棒を投げ、落ちた時の表裏の数に応じて駒を進める。一方、万葉集の複数の歌から、四つの木ぎれを投げて表裏を見る遊びがあったことが知られており、似たようなゲームだったことがうかがえる。

小田さんは「役人たちが仕事の合間に遊んだのでは。奈良時代の娯楽をより具体的に思い浮かべられる」と話す。（栗田優美）

すごろくのようなゲームの盤の一部とみられる土器片

出土した木ぎれ＝いずれも奈良文化財研究所提供

「古代さいころ？出土」朝日新聞2016年6月29日（奈良版）

朝鮮すごろく なんと楽しや 平城京

26年前出土 記号のナゾ解けた

奈良市の平城京跡で見つかった土師器の皿（8世紀前半）が、朝鮮半島の「ユンノリ」に似たゲームの盤に使われた可能性のあることがわかった。奈良文化財研究所（奈文研）が21日発表した。皿は26年前の出土以来、表面に刻まれた記号がなぞだったが、今も正月の遊びとして親しまれている韓国を訪れた研究員が、その類似に気づいたという。

皿は直径約19センチ、深さ約3センチ。とがったもので付けたとみられる数ミリ程度の丸印が、縁に沿って円形（直径8センチ）に30個、円を6等分するように放射状に19個刻まれていた。

平城宮跡南側の平城京二条大路の遺構で1989年に見つかったが、奈文研は意味を解明できないまま保管。小田裕樹研究員が以前に韓国・慶州の発掘調査に参加した際、伝統的な遊びを見聞するうちに、現代の盤とは印の数が異なるものの、ユンノリの盤と似ていることに気づいたという。

ユンノリは4本の細い棒を投げ、落ちた時の表裏の状態に応じて駒を進め、先に全部回った方が勝つ、すごろくに似た遊び。7世紀ごろの百済にはあったとされる。今回の皿には「出」の1文字も刻まれていたが、駒の出発点か出口を示しているらしい。食器を盤に転用したとみられるが、棒や駒に相当するものは未確認という。

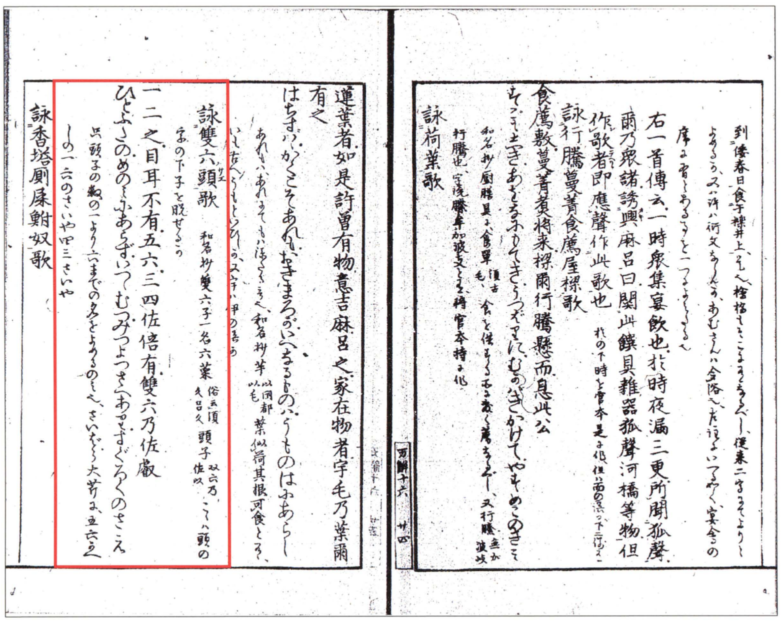
研究成果は23、24日、東京で開かれる日本考古学協会の総会で発表される。一般公開は未定。（栗田優美）

土師器に確認された記号

「ユンノリ」の説明をする小田裕樹研究員。4本の棒を振り、コマを進める＝21日午後、奈良市

「朝鮮すごろく　なんと楽しや平城京」
朝日新聞　2015年5月22日
（東京本社版）

『万葉集』のサイコロの歌



右一首傳云一時衆集宴飲也於時夜漏三更所聞狐聲
爾乃衆諸誘興麻呂曰關此饌具雜器狐聲河橋等物但
作歌者即應聲作此歌也

詠行騰蔓菁食薦屋梁歌

食薦敷蔓菁煮将来梁爾行騰懸而息此公

詠荷葉歌

蓮葉者如是許曽有物意吉麻呂之家在物者宇毛乃葉爾有之

詠雙六頭歌

一二之目耳不有五六三四佐倍有雙六乃佐叡

詠香塔厠屎鮒奴歌

万葉十六　廿四

長忌寸意吉麻呂（ながのいみきおきまろ）の歌が載っている。1から6までの数が打たれたサイコロがあったという貴重な証拠である。

詠双六頭歌（すごろくのさいをよめるうた）

一二之目耳不有五六三四佐倍有来双六乃佐叡

読み方だが、最初の2句は「いちにのめ　のみにはあらず」「ひとふたの　めのみにあらず」の2説があり、後ろの3句は「いつつむつ　さんしさえあり　すごろくのさえ」「ごろくさむ　しさえありけり　すごろくのさえ」の2説がある。

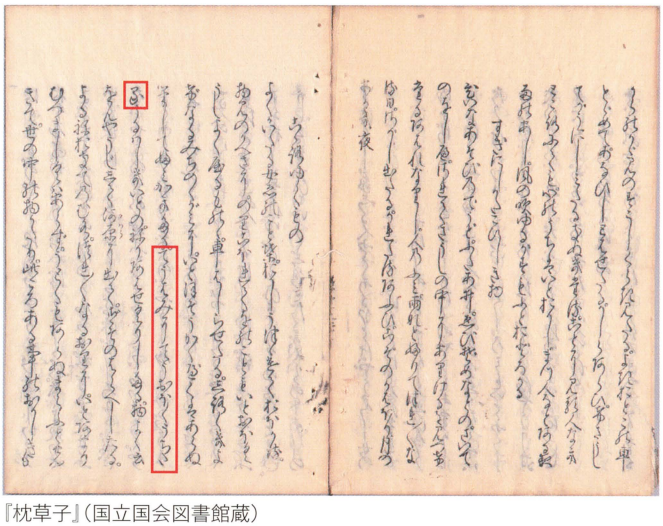
平城京跡から発掘されたサイコロ

「平城京跡から発掘されたサイコロ」(奈良文化財研究所所蔵)

「平城京跡から発掘されたサイコロ」(奈良市教育委員会所蔵)

日本各地の遺跡からサイコロが出土している。形も立方体のようなものや六角柱のものがあり、材質も木製、石製、陶製などがある。

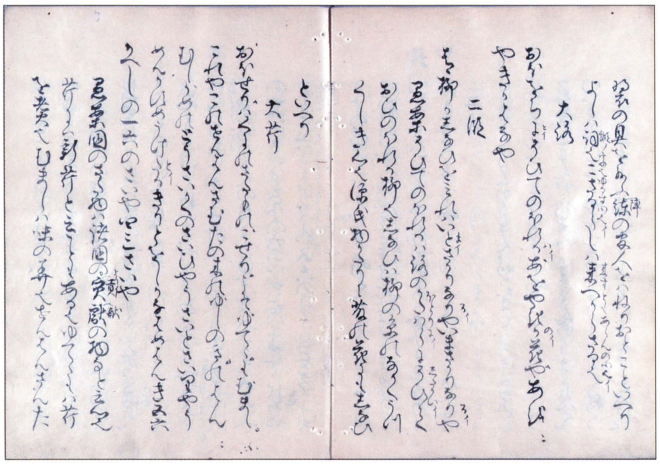
てうはみ



『枕草子』(国立国会図書館蔵)

平安時代に書かれた清少納言の随筆『枕草子』には「心ゆくもの」の中に、「てうはみにてうおほくうちいでたる」(満足するもの。ちょうはみにちょうが多く出ること)とある。「ちょうはみ」については「丁半」という説と、盤双六の遊び方という説、「はむ」は食べるという意味であることから、サイコロを振って丁を出すと相手の駒を取ることができるゲームなどの説があるがよくわかっていない。サイコロを振って「丁(偶数)」を出すという解釈では一致しているが、実のところ他に「てうはみ」という言葉が登場する資料はなく、全く解明されていない。

催馬楽（さいばら）

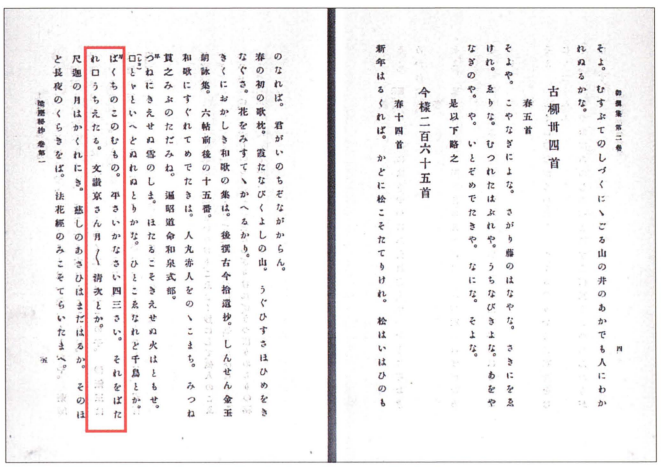


大芹『催馬楽』

平安時代に流行した歌謡。「大芹」という歌の歌詞には、数字や賽という言葉が多数使われている。盤は盤双六のことと考えられるが、サイコロについては意味不明である。歌詞は次のようなものである。

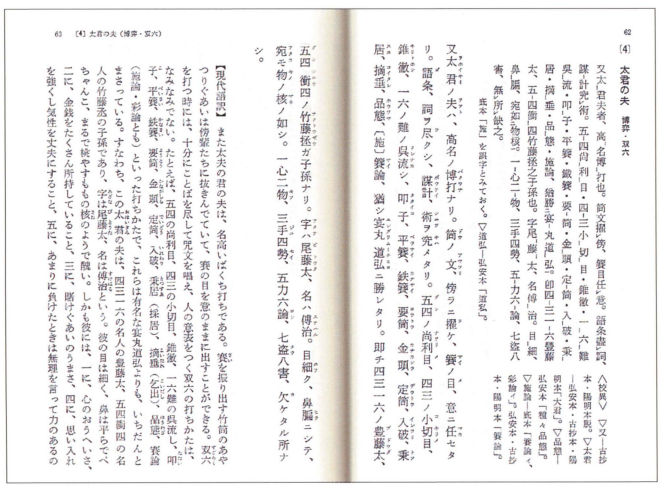
大芹は　国の沙汰物　小芹こそ　茹でてもむまし　これやこの　前盤三たの木　柞（ゆし）の木の盤　むしかめの筒（とう）　犀角の賽　をさいとさい　両面かすめうけたる　きりとほし　金嵌め盤木　五六返し　一六の賽や　四三賽や

梁塵秘抄（りょうじんひしょう）



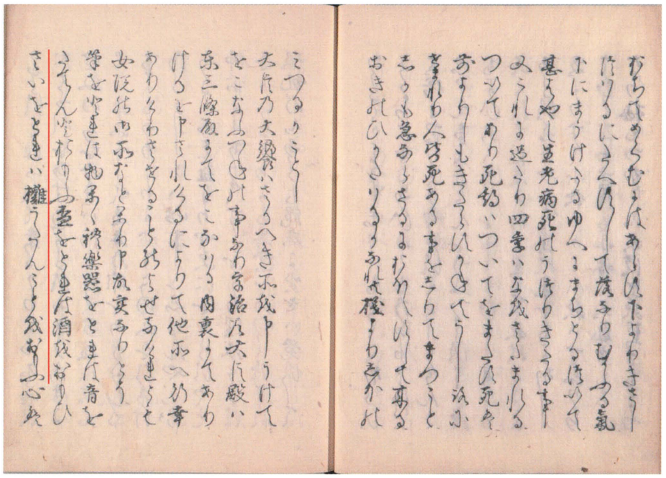
平安時代末期に当時の歌謡曲であった今様を集めた本。後白河法皇が編纂した。その中に「博打の好むもの、平骰子かな骰子四三さい、それをば誰かうち得たる、文三刑三月月清次とか。」というものがある。この「平骰子かな骰子四三さい」が、サイコロの種類なのか、遊び方なのかは不明である。盤双六でのサイコロの目という説もある。

新猿楽記（しんさるごうき）

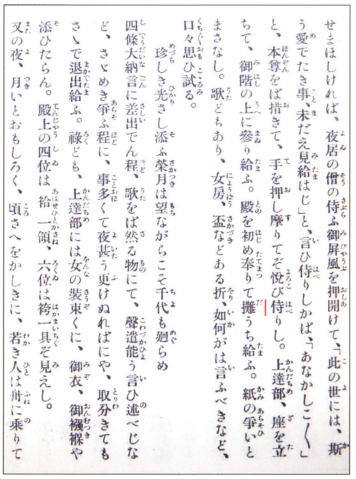


平安中期の学者、藤原明衡の書いた書物。猿楽を見に行った時に出会った人々の描写をしているが、大夫君の夫はばくち打ちとして、得意とする遊戯を並べている。「五四尚利目、四三小切目、錐徹、一六難吳流、叩子、平簺、鐵簺、要筒、金頭、定筒、入破、康居、樋垂、品態、簺論、猶勝宴丸道弘」と列挙されている。簺という言葉も見えるが、どのような遊戯なのかは不明である。「催馬楽」や「梁塵秘抄」と共通の言葉もあり、これらがゲーム用語だったことは間違いないようである。

攩



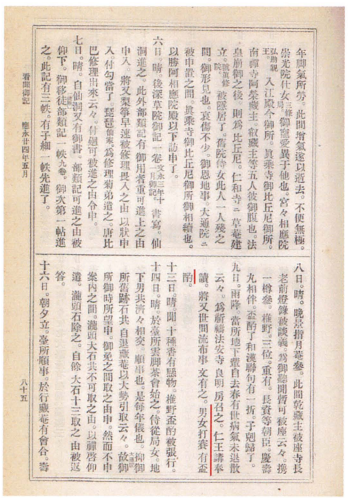
『徒然草』(慶長年間の写本)(国立国会図書館蔵)



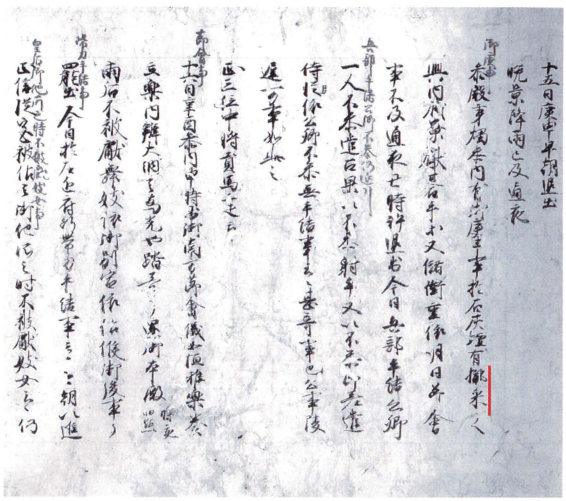
『紫式部日記』

“だ”もしくは“だん”と読むと考えられる。平安時代から室町時代の文学や日記には「攩を打つ」という言葉が何度も現れる。吉田兼好の「徒然草」には「賽を取れば攩打たんことを思う」とあり、他の資料からもサイコロを使うものであるのは間違いない。盤双六という説もあるが双六は別に記述があり、これは誤りである。サイコロを用いる占いや儀式の類という説もある。紫式部日記には「殿を初め奉りて攩打ち給ふ。紙の争いとまさなし(殿を初めとして攩をお打ちになる。紙の争いはたいへん見苦しい。)」とある。他の日記などからも、紙を賭けた儀礼的なゲームだったと考えられる。

賽打(さいうち)、擲采(てきさい)



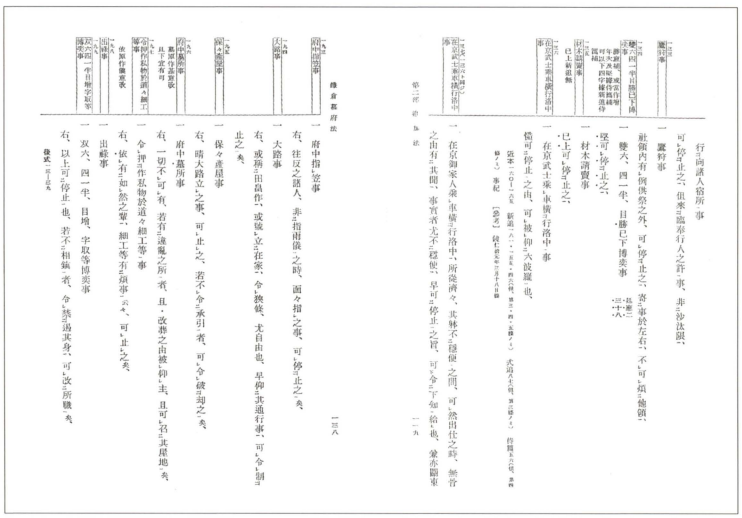
『看聞御記』



『小右記』

室町時代に書かれた『看聞御記』などの日記や記録などの文書には「賽(斎)打」「擲賽」という言葉が何度か登場する。茶や一百韻(漢詩を読むこと)などと一緒に使われており、また、「擲賽之戯」「擲賽之興」という書き方も複数見られることからゲームだと考えられる。

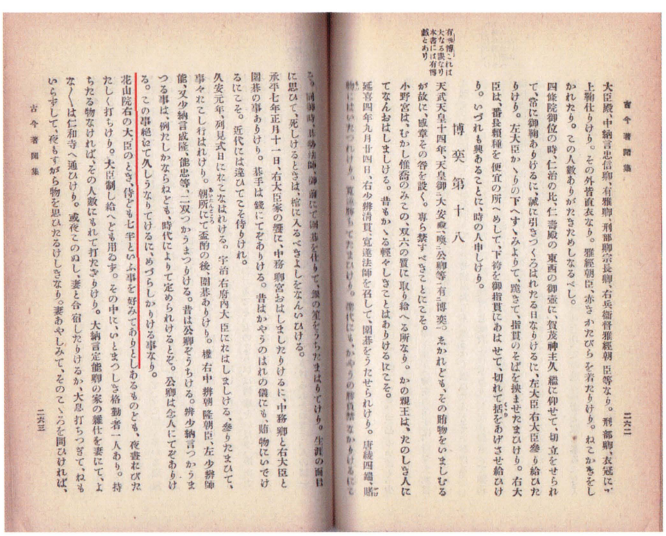
七半・四一半



「鎌倉幕府追加法」

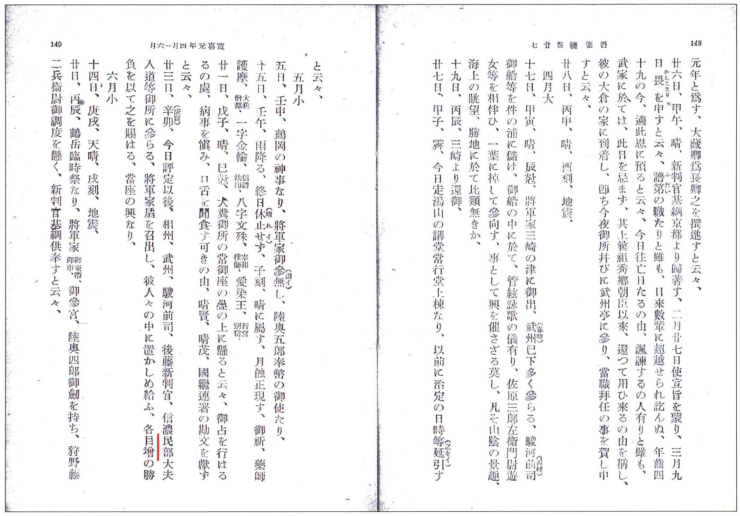
日記、文学、法律などに登場するのが「七半、四一半」である。四一半は「しいちはん」または「しっちはん」と読むと考えられる。七半は丁半賭博で七が出た時のみ親が半分取るルール、四一半は四一が出た時だけ親が半分取るという説があるが、推測に過ぎず実態は不明である。賭博の禁止法にはしばしばこれらを禁止する条文がみられる。

『古今著聞集』



様々な説話をジャンル別に集めた本。「博奕」という項に、ある武士が、金が無いために皆に交じって七半賭博ができず、不憫に思った妻が着物を売って金を作り、それを元手に大きく儲けた話が載っている。金が１回の賭けでほぼ倍になっており、丁半賭博のように、2つのうちのどちらかに賭け、当たると倍になるものであったと考えられる。

目増（めまし）、目勝（めまさり）



『吾妻鏡』

日記文などにしばしば登場するゲームに目増、目勝がある。鎌倉時代に書かれた歴史書「吾妻鏡」には寛喜元(1229)年に将軍家の扇を賭けて目増の勝負がされたことが書かれている。室町時代に書かれた伏見宮貞成親王の「看聞日記」には「永享七年六月十一日、男女共打目勝。一勝賞翫。経秀勝飲酒。」の他何度か目勝を打ったという記述があり、この目勝もさいころ賭博遊戯と考えられている。室町時代の公家、飛鳥井雅有の日記「春の深山路」にも目勝の負業(まけわざ、負けた側が勝った側に行う罰ゲームのようなもの)として、造花を作って贈ったことが書かれている。

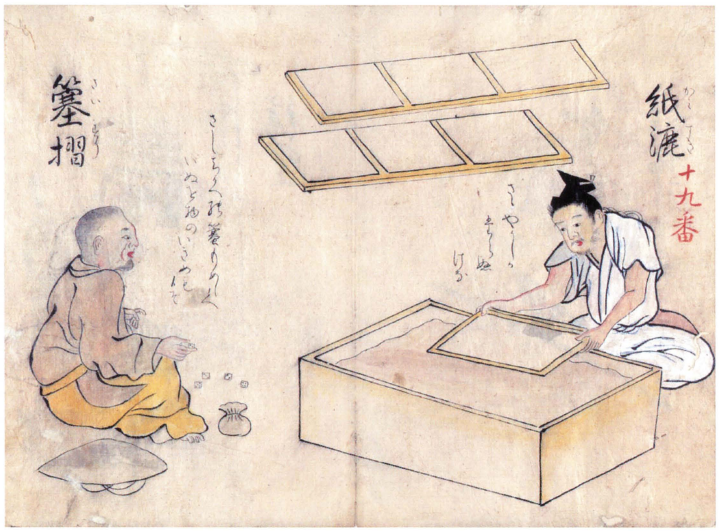
浄土双六

浄土双六(レプリカ)

浄土双六のサイコロ(レプリカ)

絵双六は室町時代に日本に伝わった。最初に作られたのは、浄土双六あるいは仏法双六という、一人１個の駒を持ち「南無分身諸仏」の６文字が６つの面に１文字ずつ書かれたサイコロを振って進むものだった。良い目を出すと上の方に進み位が高くなって仏に近づき、悪い目を出すと下の方にある地獄に行くというもので、仏教を庶民にわかりやすく教えるために作られた。

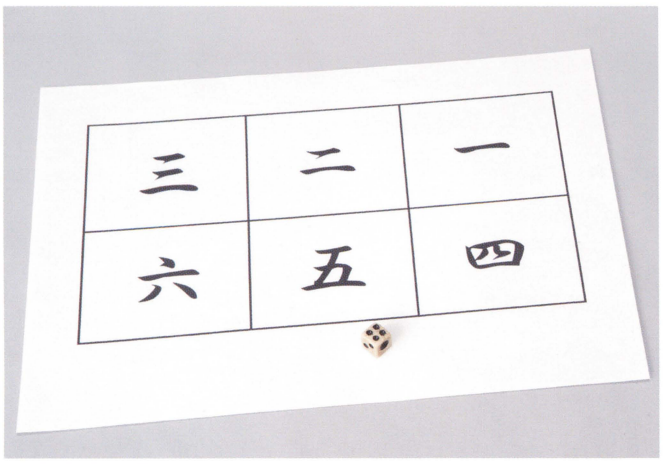
さいすり師



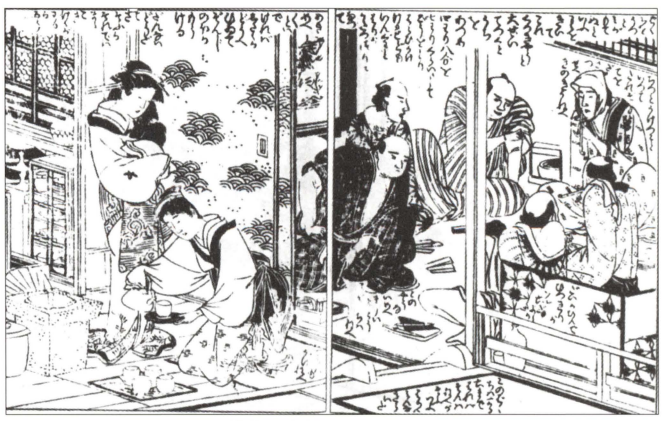
『さいすり師』(『七十一番職人歌合』)

江戸時代になると、サイコロの需要が増えたか、サイコロを作る専門の職人が現れた。様々な職人が登場する『七十一番職人歌合』には“さいすり師”という職業の人間が描かれている。添えられている言葉は「さしちがへのさいのめもめし候へ　いぬを物の　いきめも候そ」とある。

ちょぼいち



ちょぼいち(復元)シートとサイコロ



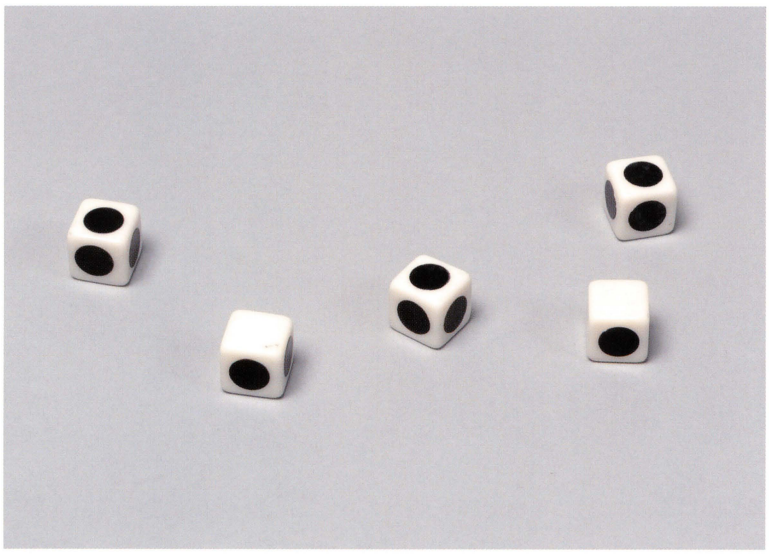
ちょぼいちをしている図(『莫切自根金成木』挿絵)

1個のサイコロを振り、何の目が出るかに賭けるゲーム。通常、1から6の数字が書かれた紙や布を敷いて行われた。当たった時は3～4倍の配当がもらえたと考えられる。奈良時代の樗蒲も同じルールだったという説もあるが、その“ちょぼ”は単にサイコロを表す言葉であり、サイコロを1個用いるので「ちょぼいち」と呼ばれるようになったと考えられる。

丁半

2個のサイコロを振り、合計が偶数(丁)か、奇数(半)かに賭けるゲーム。長半と書かれることもある。サイコロを振る係が2個のサイコロを竹で編んだ壺と呼ばれる容器に入れ、盆茣蓙と呼ばれる小さな畳の上に伏せる。どちらかに賭けた後、壺振りは壺を開けて中を見せる。普通当たれば同額が支払われ、負けると没収される。賭場では手数料が差し引かれる。テレビや映画の時代劇では良く見られるゲームである。

天采(てんさい)



6面のうち3面を白に、3面を黒に塗ったサイコロを5個使うゲーム。親がサイコロを振り、子は白と黒のどちらが多く出るかに賭ける。当たれば配当は倍(賭け金と同額がもらえる)だが、全部白と全部黒の場合は親の勝ちとなる。

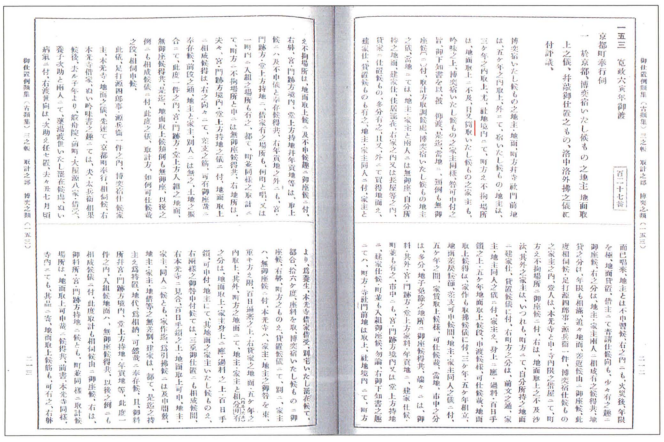
お花独楽（はなごま）

お花独楽（復元）

洒落本『蚊不食呪曽我』

江戸時代に行われた遊戯。六角柱の木材に心棒を付けた独楽で6つの側面に絵を描いてある。別にその6つの絵を描いた紙を用意し、これに賭け金を出させる。独楽を回し、回り終わって倒れた時に、賭けた絵が上面に出ていれば賭け金の4．5倍程度の賞金が帰ってくる仕組み。絵柄が、お花半七、お菊幸助、お初徳兵衛と芝居の男女の絵が描かれていたので、ここからお花独楽という名前がついたと考えられる。洒落本「蚊不食呪詛曽我（かにくわれぬまじないそが）」の挿絵には曽我五郎が手にこの独楽を持ったところが描かれている。

筒取り

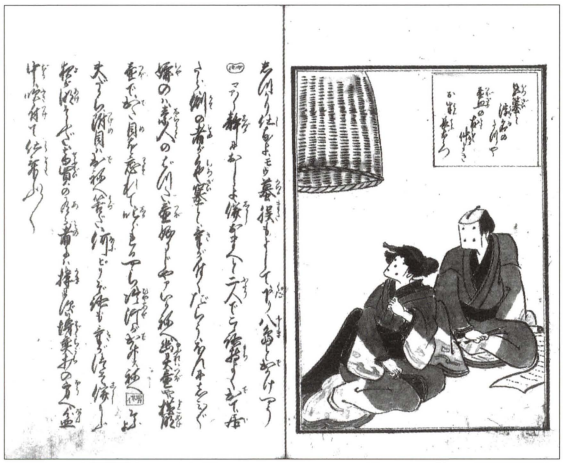


『御仕置例類集』

『徳川禁令考』

サイコロ賭博の時は、木などでできた筒を使ってサイコロを振る。サイコロを振る人間や胴元を務める者を筒取や筒持と呼んだ。江戸時代の犯罪歴、裁判歴を記した、『御仕置例類集』や『徳川禁令考』には、何月何日に、どこで誰が筒取をしたので、どの程度の罪になった、という事例が多数収録されている。

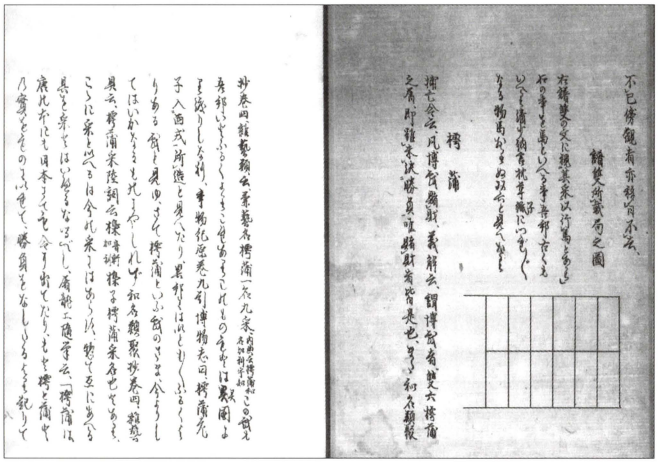
『一天地六偽咄』（いってんちろくいつわりばなし）



『一天地六偽咄』（国立国会図書館蔵）

江戸時代に書かれたサイコロ賭博に関する短編小説集。サイコロやサイコロ賭博にまつわる逸話、擬人化されたサイコロ同士の会話など、15の話が掲載されている。賭博はもちろん禁止されていたわけで、こういった書籍は非常に珍しい。今回、国会図書館に所蔵されていることがわかり初めて公開される。

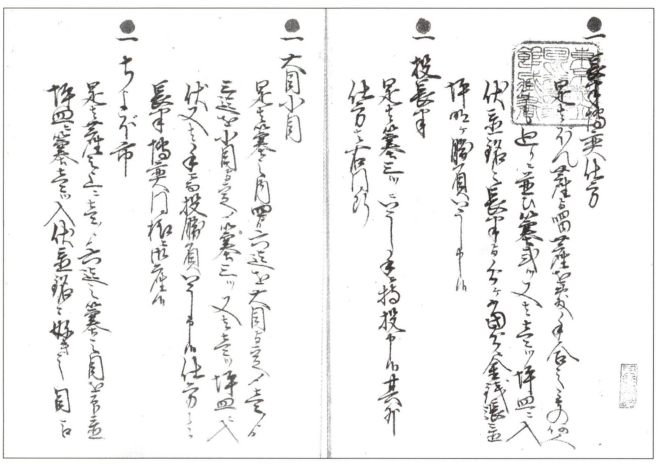
『博戯犀照』（はくぎさいしょう）



『博戯犀照』（京都大学蔵）

江戸後期に書かれたゲームを集めた書。江戸末期の随筆家、山崎美成の著。サイコロのゲームとして樗蒲と四一半が書かれている。江戸時代までにあった資料の内容が書かれており、この当時どの程度遊ばれていたかは不明である。

『博奕仕方風聞書』（ばくえきしかたふうぶんしょ）



『博弈仕方風聞書』（加賀文庫蔵）

江戸後期に書かれたゲームを集めた書。筆者は不明である。サイコロ賭博として、長半、投げ長半、大目小目、ちょぼ市の４種類が書かれているほか、独楽賭博も書かれている。「博戯犀照」と異なり、当時行われていた賭博について書かれたと考えられる。

船霊（ふなだま）

船霊『日本船だま考』

船霊『日本船だま考』

和船を作る時、船大工は漁の無事や豊漁を願い、最も大きい柱の根元を繰り抜いたり、木の箱を置いたりして、その中に、男女の人形、女性の髪の毛、五穀、文銭12枚、2個のサイコロなどを入れた船霊というものを作る。サイコロは2個を横に並べ、目は上を1、下を六、前を三、後ろを四、外側を五、内側を二にする。これは「表見合わせ、艫（とも）しあわせ、艪櫂（ろかい）ごっそり、中二（荷）どっさり」の意味といわれている。地域により入れるものや言い方は少し異なる。

明治から昭和の賭博の本

『賭博史』『司法資料・賭博に関する調査』『売淫・掏摸・賭博』

明治から昭和にかけての司法資料や賭博の本には、多くのサイコロゲームが掲載されている。それらは江戸時代の本には見られなかったものであるが、明治になって生まれたものかは判断が難しい。おそらくは江戸時代からあったもので、明治になって広く情報を収集できるようになったために、収録されたものと考えられる。これらからは「四下」「大目小目」「ヨイド」「チーパー」など、複雑化したゲームが見られる。

遊戯盃

遊戯盃(重ね枡)

遊戯盃(高知)

酒の席で使われる遊戯具で、大きさの異なる枡とサイコロのセットになっている。サイコロを振り、出た目のマスで酒を飲まなければならない。また歌や踊りという目が出たら、歌を歌ったり、踊りを踊ったりしなければならない。高知県の民芸品では可杯(べくはい)と呼ばれている。盃が天狗、おかめ、ひょっとこの面になっていて、これらは下が平らでないため、注がれると飲み干さないと下に置くことができない。いずれも酒席で楽しむための道具である。

どんころ独楽

山形県蔵王(ざおう)の遠刈田(とおかった)地区で行われていた遊戯。鷹、富士山、茄子、西行、虚無僧(こむそう)、達磨(だるま)の6種類の絵が描かれた紙と、同じ絵が側面に書かれた独楽を用いる。絵の上に賭け金を置いて独楽を廻し、止まった時に上になった絵と同じ絵に賭けていた者に何倍かの賞金が出る。さいころ遊戯のちょぼいちと同様のゲームであり、同類と考えられる。賭博として遊ばれたため、現在は製造されていない。

ちんちろりん

茶碗やどんぶりの中にさいころ３個を投げ入れ、出た目の一番大きい者が賭け金を得る賭博ゲーム。名前はサイコロを投げ入れた時の音から来ている。2つ同じ数字が出た場合は残った一つを目とし、3つとも異なる場合は何回か振り直しができる。例えば1、1、5と出た場合は、5が目となる。同数の場合は該当者のみ振り直す。同じ数字が3つ出た場合はアラシと言って通常の出目よりも上の役になり、賭け金も多くなる。バリエーションとして、特定の目、例えば１や５のアラシはさらに配当を多くするルールもある。その他「1、2、3」の目は倍の負け、「4、5、6」の目は倍の勝ちになるルールが用いられることがある。

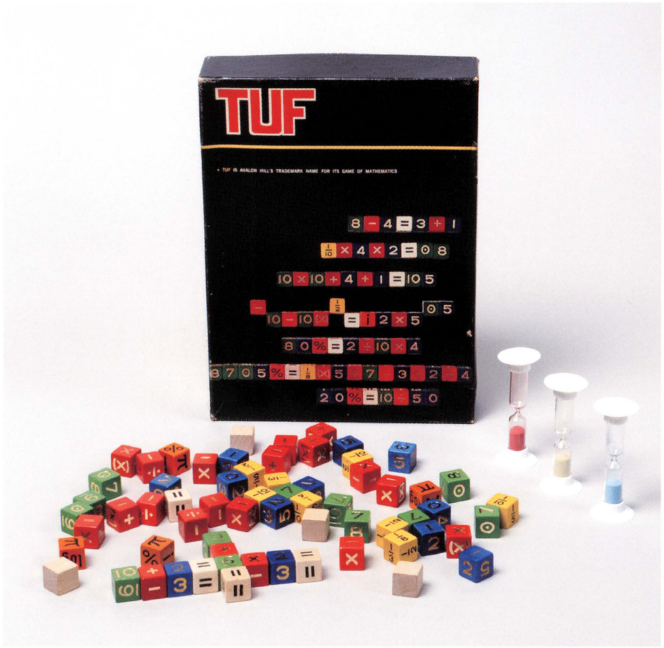
旗源平（はたげんぺい）

石川県金沢市に伝わる正月の遊び。源氏と平家に別れて纏と旗を持ち、順番に２個のさいころを振って旗を取り合う。源氏は白地に青の笹竜胆、平家は赤地に白の揚羽蝶がデザインされている。2個のさいころの出目すべてに呼び名があり、振る度にこれを言ってはやしたてる。例えば1と1なら「チンチンカモカモ」、2と3なら「ニサマノカンカンド」と言う。旗は大きさによって点数が異なっており、さいころの目によって取れるものは小旗1枚だったり中旗1枚だったり役の違いがある。4と2の目の場合は「シノニ」と呼び中旗を一本返さなければならない。江戸時代に作られたという説があるが実態は不明。現在でも、正月になると幼稚園や小学校などで手作りされたり、子ども会などで行われたりし、デパートでもセットが販売される。

第5章 近年のサイコロのゲーム

サイコロは、見えてはいないが定まっていない一定量の情報の中から一つをランダムに選びだす便利な装置である。単に駒を進める数字を求める道具ではなく、近年はさまざまなサイコロのゲームが登場している。

タフ(TUF)



アメリカのアバロンヒル社が発売したゲーム。立方体の各面に数字や演算記号が書いてあり、まとめて振った後、一定時間内に等式を作り上げることを目的とする。時間の異なる3個の砂時計が付いており、初級・中級・上級の3種類が遊べる。

スクラブル・センテンス・ゲーム(Scrabble Sentence Game)

立方体の各面には英単語が書いてあり、これを振り、出た単語で一定時間内に文章を作るゲーム。縦横に繋げても構わない。

ボグル(Boggle)

6つの面にアルファベットが書いてあるサイコロを、まとめて振って4×4に並べ、一定時間内に、連続して読める英単語を見つけ出すゲーム。複数のプレイヤーが同時に行い、一人だけが見つけた単語のみが点数となる。アメリカのパーカーブラザース社が1972年に発売。ヒット商品となり、大きい5×5のビッグ・ボグル。携帯用のトラベル・ボグル、子供用のボグル・ジュニアなども発売されている。

パス・ザ・ピッグ

1970年代に発売されたブタの形をしたサイコロを2個振って点数を取るゲーム。横になった状態。立った状態、寝た状態、鼻で立った状態、耳で立った状態の5つの形が出る。2個振って、出た形により点数がもらえる。現在はアメリカのウイニング・ムーブス社から「パス・ザ・ピッグ」の名称で販売されている。

LCR(エル・シー・アール)

アメリカのジョージという会社が1992年に発売したサイコロゲーム。単純ながらユニークさが受けてヒット商品となった。“L”、“C”、“R”の3つの文字がひとつずつ書いてあるサイコロを使う。一人3枚のチップを持って始め、自分の番にはチップの数だけサイコロを振る。Lを振ると左側の人に、Rを振ると右側の人に、Cを振るとテーブル中央にチップを出し、チップを持っている人間が一人になると、その人間が勝ちですべてのチップを取る。

ゾンビダイス(Zombie Dice)

「脳」と「足」と「銃」が描かれたサイコロを振って点数を取っていくゲーム。プレイヤーはゾンビとなって、人間の脳を集めていくという悪趣味な設定で、取った「脳」の数が点数となる。「足」が出ると逃げられ、「銃」が出ると撃たれてしまうので、これらを避けながら「脳」を集めるのが目的。

ダイス麻雀

6面にマージャン牌が描かれたサイコロ。まとめて振り、好きなもの13個を集めて手牌を作る。その後、残りの牌を振って手を進めていく。一人でも二人でも遊べるゲーム。さいころの目の割り振りが良くできている。

ドラゴンクエスト・モンスターダイス

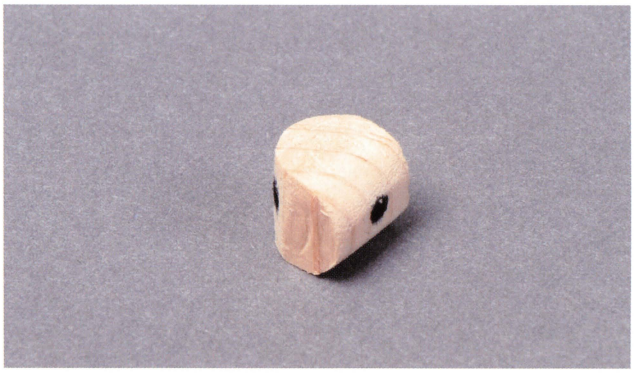
電子ゲームの大ヒット作「ドラゴンクエスト」の6つのモンスターが各面に描かれたサイコロを使うゲーム。5種類のゲームが遊べる。

第⚄章 サイコロの1から120

1面のサイコロ（メビウスの輪型）

何度振っても、どのように振っても1しか出ない。はたしてこのサイコロを振ることに意味はあるのだろうか。

2面のサイコロ



2面のサイコロ（タカラガイ）

インドのパチシのサイコロがこのタイプである。

2面のサイコロ（コイン）

スポーツの試合では、先攻後攻やコートの場所を決めるのにコインが用いられる。じゃんけんは日本発祥で近年まで欧米では知られていなかったのだ。石や木や貝など、自然物を利用したサイコロの多くがこのタイプである。

2面のサイコロ（かまぼこ型）

朝鮮のユンノリなどに見られる型。上とともに、サイコロの面の出る割合は同じでなければならないという概念を覆してくれる。

2面のサイコロ（板型）

エジプトのセネト、アメリカ先住民のサイコロなど、数多く見られる古いタイプである。

2面のサイコロ(下駄)

下駄が日本人の一般的な履物だった時代、人々は下駄を飛ばして翌日の天気を占った。しかし下駄の表裏の確率を研究した人や結果を分析した人はいないようだ。気象庁には正確無比な下駄が保管されており、それで予報をしているという噂もある(!?)。

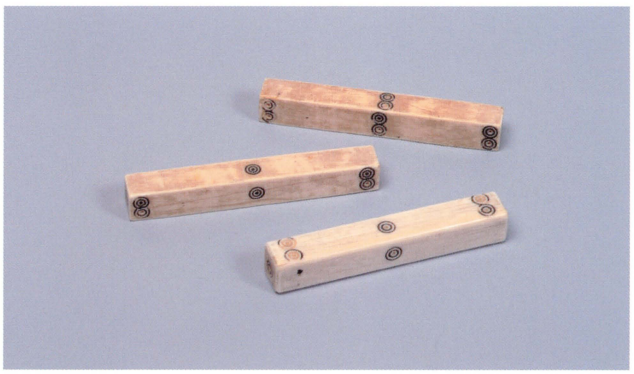
3面のサイコロ

三角柱の両端を細くしたり丸めたりしたもの。

4面サイコロ(正四面体)

真上の面がないため数字が見づらいのが欠点だ。

4面サイコロ(四角柱)



インドのパチシというゲームで使われたサイコロ。

5面のサイコロ(三角柱型)

面積が同じになるように作ってある。日本人には見慣れた形だろう。そう、オニギリである。

5面のサイコロ(棒型)

朝鮮半島の官位双六のサイコロ。なぜこんな面倒な形と思われるかもしれないが、答えはユンノリのところにある。

7面のサイコロ

7面のサイコロ（将棋の駒）

回り将棋や振り将棋の時には４枚の金将を振った。表裏だけでなく、横に立ったら5、縦に立ったら10、逆さまに立ったら50や100などとして使用された。立方体のサイコロなどなくても競走ゲームはできる。身近なものを利用する知恵は昔からあったのだ。

8面のサイコロ（正八面体）

8面のサイコロ・易

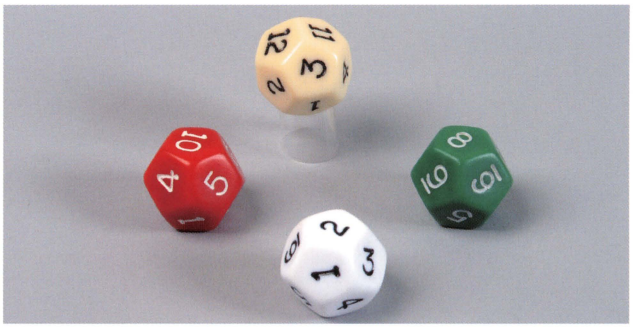
いわゆる八卦の文字が書いてあるサイコロ。

9面のサイコロ

10面のサイコロ（正五角錐捻れ結合型）

11面のサイコロ

12面のサイコロ（正多面体）



昔のサッカーボールと勘違いする人がいるが、あれは五角形と六角形でできていた。これはすべて正五角形でできている。

12面のサイコロ・星座マーク

おうし座からうお座まで12か月の星座シンボルを描いたサイコロ。星占いに使うようだ。

12面体のサイコロ・パッコロ

正十二面体のサイコロ。一つには1〜12までの数字が書かれ、もう一つには東西南北の方角が3つずつ書かれている。マージャンで席を決める時、普通は6面のサイコロを2個振るが、これは7に近いほど出る確率が高く、2や12は低くなっている。パッコロはすべての数が同じ確率で出るようになっている。

14面のサイコロ

14面のサイコロ

中国・朝鮮の酒令のサイコロ。

16面のサイコロ

18面のサイコロ

18面のサイコロ

中国の六博のサイコロ。

20面サイコロ（正多面体）

正多面体は5種類しかない。これはすべての面が正三角形でできている。展開図が美しい。

22面のサイコロ

24面のサイコロ

30面のサイコロ

48面のサイコロ

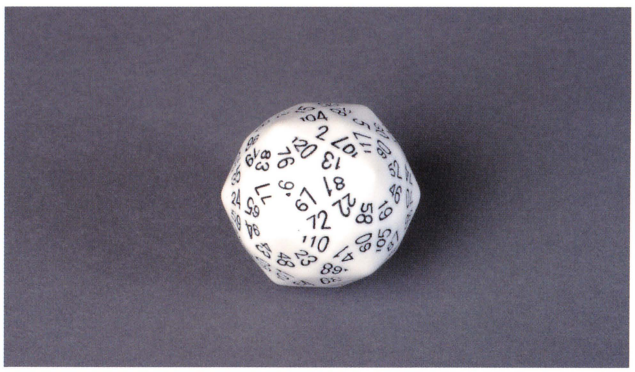
50面のサイコロ

60面のサイコロ

100面のサイコロ

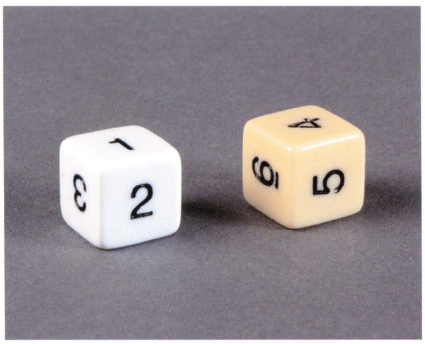
なかなか止まらないし、字が小さくて見にくい。

120面のサイコロ

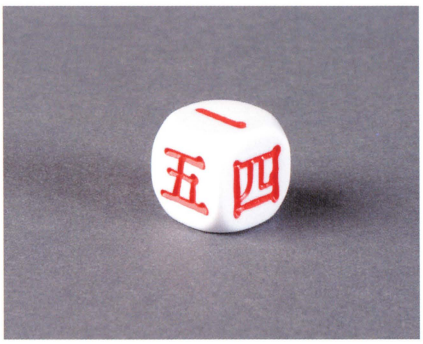


6面のサイコロ

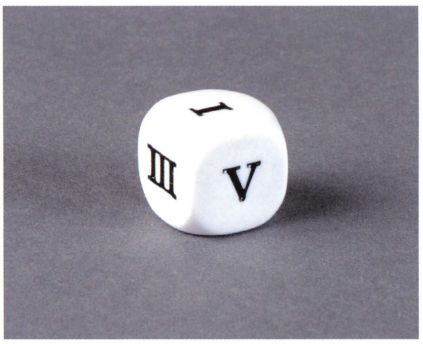
アラビア数字のサイコロ



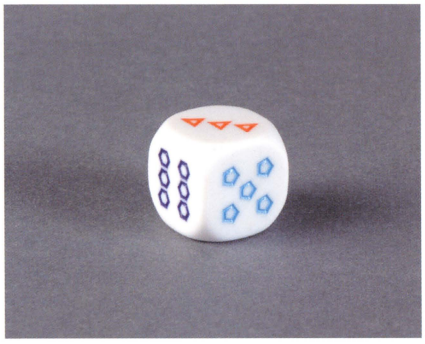
漢数字のサイコロ



ローマ数字のサイコロ

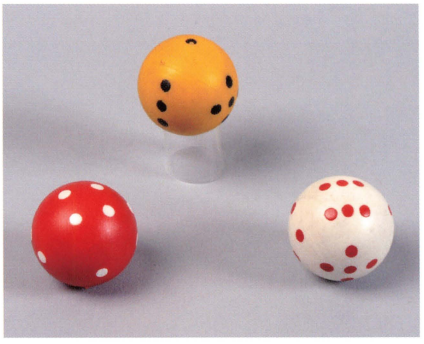


デザインのサイコロ



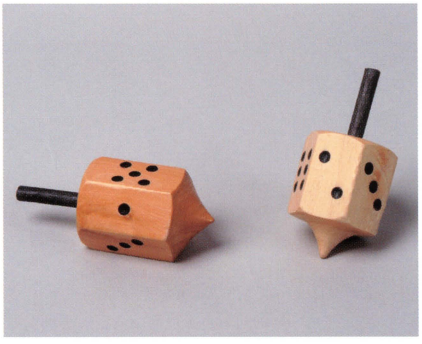
3は三角形、4は四角形でできている。

球形のサイコロ

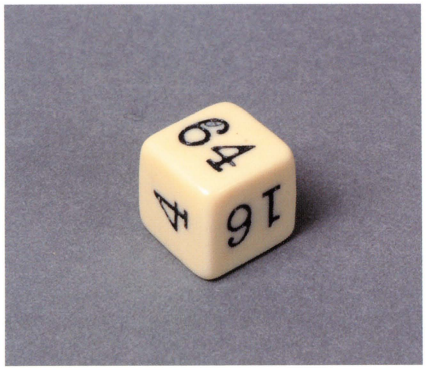


面が一つなのでは、と思われるが、内部に仕組みがあり、6面のサイコロと同じ働きをする。

独楽型のサイコロ



ダブリング・キューブ



バック・ギャモンというゲームで、点数を倍にするときに使用するサイコロ。数字が2,4,8,16,32,64と倍々になっている。

スロットダイス

カジノのゲーム機、スロットマシンの絵柄が描いてあるサイコロ。3個振るとスロットマシンとして遊ぶことができる。

電子サイコロ

7個のランプを点滅させ、サイコロの1から6の目をランダムに点灯させるようにした装置。中高生向けの電子工作としても販売された。

いかさまサイコロ

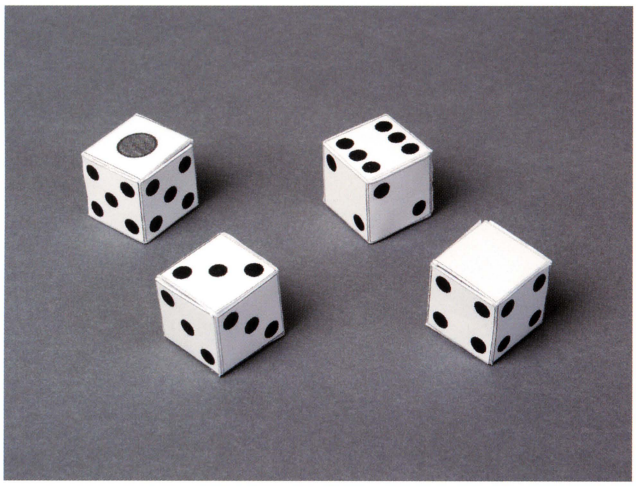
賭博のあるところには必ずと言ってよいほど、いかさまがあった。サイコロも例外ではない。

1、2共に目をごまかしているサイコロで、特定の目しか出ないものや特定の目が出ないものである。左側写真の4つのサイコロのうち、左の2つは普通のサイコロだが、右の2つがいかさまサイコロ。確認したつもりでも、いつの間にか手の中ですり替わっていたりするのでご注意。

バトルエンピツ

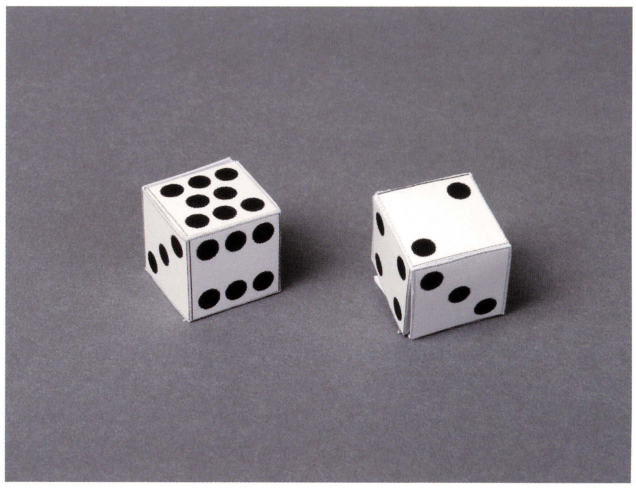
子供の頃、鉛筆の表面を削り、字を書いてサイコロ代わりにしたことのある人はもう50代以上だろうか。シャープペンシルなどという無粋なものが出てきて、この遊びは影を潜めるようになったが、ドラゴンクエストのエニックスが復活させた。六角鉛筆に攻撃力や回復力などが書いてあり、振って出た目がダメージなどとなる。鉛筆として使ってしまうと、なくなってしまうのが欠点。

エフロンのサイコロ



アメリカの統計学者、ブッラドリー・エフロン(1938～)が発見した。ＡＢＣＤ４個のサイコロがあり、Ａの目は0,0,4,4,4,4、Ｂは3,3,3,3,3,3、Ｃは2,2,2,2,6,6、Ｄは1,1,1,5,5,5となっている。ＡはＢより、ＢはＣより、ＣはＤより、ＤはＡより、いずれも３分の２の確率で大きい目が出る。

ジッヒャーマンのサイコロ



数学者のジョージ・ジッヒャーマン(ドイツ語風にジッヘルマンと書かれることもある)が発見し1978年に発表された。2個のサイコロで、一方は1,2,2,3,3,4、もう一方は1,3,4,5,6,8という目になっている。このサイコロを振ると、通常の１から６のサイコロを２個振ったのと同じ確率で同じように2から12が出る。

第3章 サイコロあれやこれや

3-1 サイコロと文学

「夜のさいころ」川端康成

（「愛する人達」に収録）

文豪、川端康成の短編。踊り子一座の中の一人の少女。夜中によくサイコロを振って遊んでいるが、思った目が出せるらしい。座長は次第にこの少女に惹かれていく。

「神はサイコロを振らない」大石英司

10年前に消息を絶った旅客機が突如羽田空港に降り立つ。68名の乗客と搭乗員は10年前のまま。はたして彼らは時空を超えて飛んできたのか…。それを予言していた物理学者は、彼らが現在にいられるのは3日間のみと告げる。

「さいころの空」野間宏

株の相場師を描いた大長編小説。

「悪魔の骰子」トマス・ド・クインシー

悪魔と取引して手に入れた骰子に弄ばれるように悲劇に突き進む旧家の男を描くゴシック短編小説。

「サイコロ、コロコロ」北村薫

（「紙魚家崩壊」に収録）

喫茶店で休んでいる女性編集者の足元に転がってきたのは10面体のサイコロ。落とした中年のおじさんは仕事で使うと言う。そのおじさんの職業とは…

「サイコロ特攻隊」かんべむさし

近未来SF。東南アジア諸国が日本に反旗を翻した。農産物の輸入がストップし、窮地に陥った日本が考えたのは、ランダムに選ばれた者による特攻だった。

「悪采師」平茂寛

悪采とは、賭場で使われるいかさま賽のことで、それを作るのが悪采師である。誰にも見破れない究極の悪采作りに挑む男の物語。

「サイコロの七の目」恩田陸

（「私と踊って」に収録）

公開で行われているテレビ討論会。その収録中にスタジオに響き渡る不穏な声。続いてテーブルに転がるサイコロ。今年度直木賞作家が綴るミステリアスな短編。

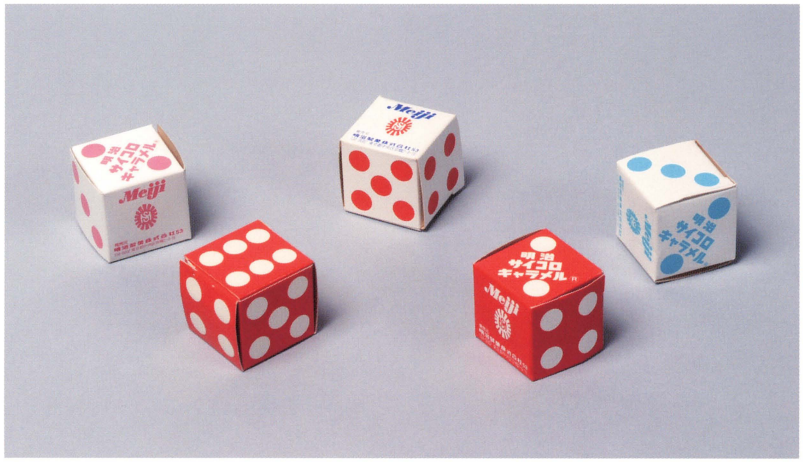
「酒とサイコロの日々」鷲沢萠

酒とマージャンに溺れる自堕落な日々を綴ったエッセイ。タイトルはジャック・レモン主演の名画「酒とバラの日々」のパロディ。

サイコロのモチーフ

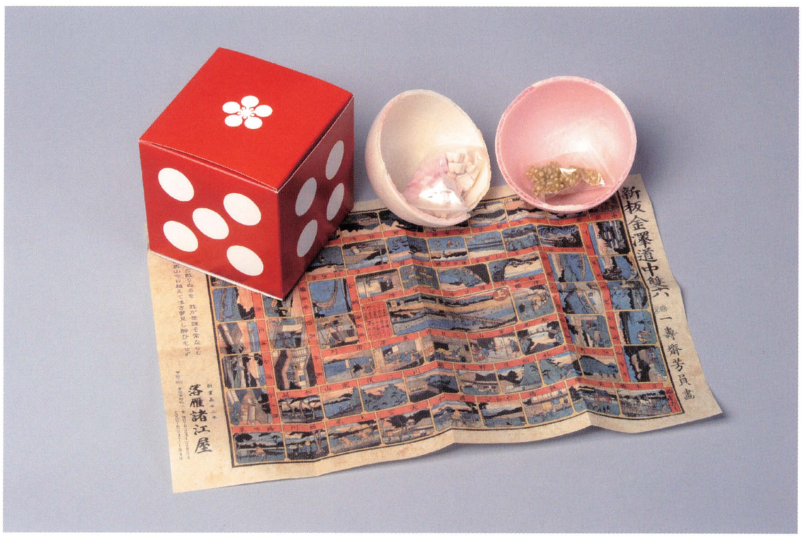
「音楽のさいころ遊び」

モーツァルトが作った風変わりな曲。16の小節のそれぞれに11種類(さいころの目2～12)の楽譜が用意されている。各小節毎にさいころを振って、11用意されている楽譜のうち1つを選ぶことを繰り返し、全体で16小節の曲を作るというもの。



菓子「サイコロキャラメル」

明治製菓が1927年から発売していたキャラメル。「容器で遊べる」が売りで人気を博した。サイコロのイメージが悪くなったためか、昨年発売中止になった。メーカーは販売不振を理由にしている。



菓子「久寿玉(くすだま)」

石川県金沢市の老舗和菓子店諸江屋(もろえや)が年末にのみ売り出す菓子。サイコロのデザインの箱の中に、紅白の球形の最中が入っており、その中に色とりどりの様々な駄菓子が入っている。また、江戸～金沢間の宿場を描いた道中双六がおまけとして入っている。

歌舞伎「博奕十王（ばくちじゅうおう）」

死んだばくち打ちが閻魔大王の前に引き出され、サイコロ賭博を説明するように言われ、説明する中で大王に勝負をしかける。大王はこれを受け、男とのサイコロ勝負が始まるが、実は男が持っていたサイコロはイカサマで、閻魔大王は身ぐるみはがされた上にこの男を極楽に連れて行くはめになるという爆笑喜劇。

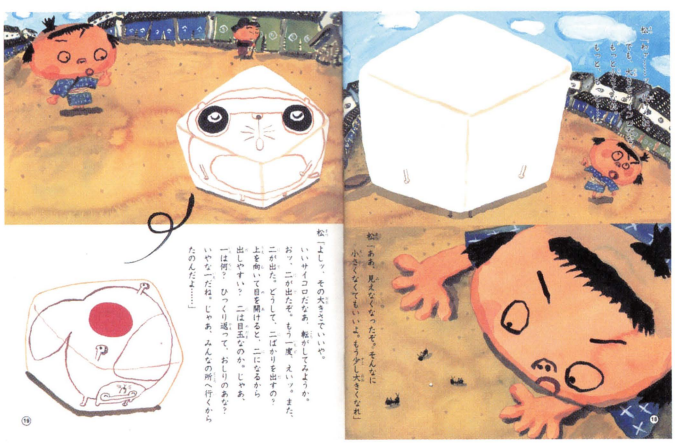
古典落語

庶民を題材にした古典落語には飲む・打つ・買うの道楽が多数登場するが、打つ遊びであるサイコロ賭博が出てくるものがいくつかある。

「狸賽（たぬさい）」 子狸を助けた男のところに、その子狸が恩返しに現れる。何にでも化けられるというのでサイコロに化けさせ、自分の言う目を出せるように言い聞かせる。これを持って「ちょぼいち」をやっている賭場に乗り込み一儲けをたくらむが…

「看板の一（ピン）」 若い者たちが「ちょぼいち」をやっているところへ現れた元親分。年を取ったと言いながら絶妙な手口でサイコロを操る。その老獪なトリックに感心した間抜けな男、自分もうまくやろうと別な賭場へ乗り込むが…

「へっつい幽霊」 博奕打ちが道具屋で買ったへっつい（かまど）に死んだ博奕打ちの幽霊が取りついていた。聞くとへっついの中に埋め込んだ大金に心が残って成仏できないと言い、壊してみると確かに大金が隠されていた。これを巡って男と幽霊の丁半勝負、さて結果は…



「たぬきのサイコロ」『えほん寄席』（小学館）

パズル「ジャマイカ」

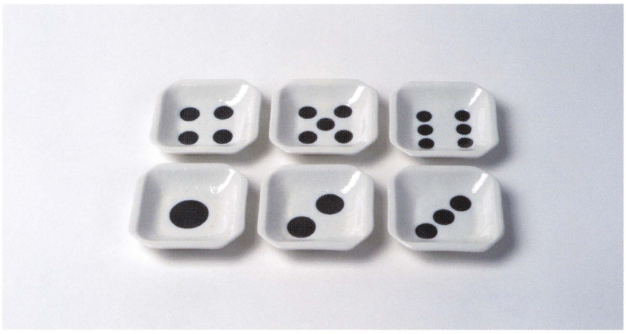
数字の書かれたサイコロを転がし、出た目のうち、白いサイコロの目の数字と＋－×÷の演算記号を使って、黒いサイコロの目の数字を作る一人ゲーム。

手品

「客が適当に置いたサイコロの目を当てる」「手を触れずに目を変える」「見ずに振られた目を当てる」などなど、サイコロは手品の中でも小道具として良く使われる。

3-5 サイコロのデザイン

四角の中に黒い点というサイコロの図柄は、シンプルで対称系のため、洒落たデザインとして、あちらこちらに使われている。



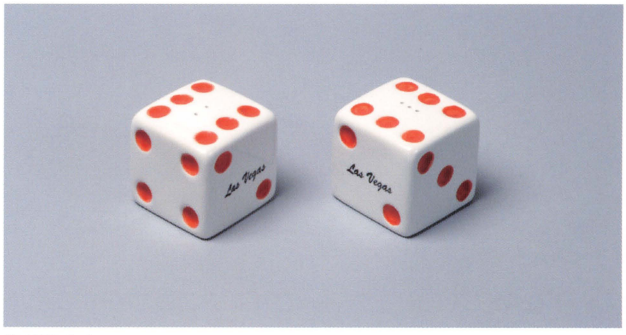
小皿

箸置き

ハンカチ

ライター

ネクタイ



塩胡椒入れ

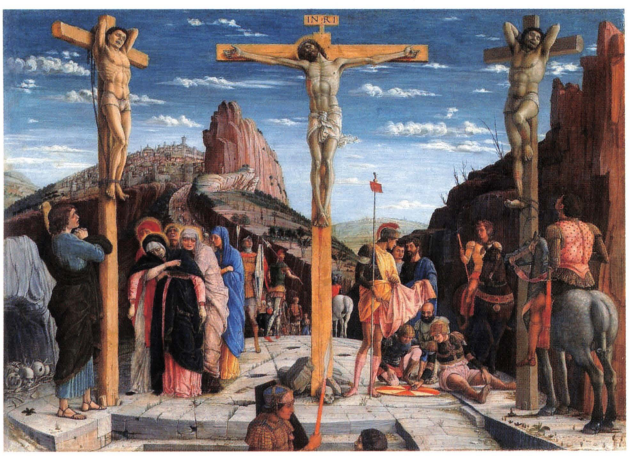
ー サイコロと美術

『さいころ遊びをする子供』(バルトロメ・ムリーリョ)

『さいころ賭博をする人々』(アドリアーン・ブラウエル)

『カードとダイスをする兵士』(ヴァランタン・ド・ブローニュ)

『さいころ遊び』(ジョルジュ・ラトゥール)



『キリストの磔刑』(アンドレア・マンテーニャ)

『ダイス・プレイヤー』(シモ・ゴメス)

右下にキリストの衣を賭けてサイコロ遊びをするローマ兵士が描かれている。

『ダイスをする男』(ガエターノ・レッコ)

『ダイスをする農民』(ダフィット・テニールス)

『ダイスをする兵士』(ミシェル・スイーツ)

「キリストの上着を賭けてダイスをする兵士」(ニコラ・レニエ)

サイコロから派生した言葉

「一か八か」　二者択一。どちらを選ぶか、大事な判断の時に使われる。実は丁半賭博の隠語で、丁という漢字の１画目で一、半という漢字の最初の２画で八なのである。

「裏目」　サイコロ賭博で、隣が出るならまだしも、裏が出るとはよほどひどい話で、結果が真逆になること。

「思う壺」　サイコロ賭博でサイコロを入れて伏せる容器を壺という。壺の中が思った通りになったら、それはこっちのものだが、壺振りの名人と呼ばれる人間は、壺の中のサイコロを思ったように出せたという。そこから、思い描いていたようになることを「思う壺」というようになった。

「乾坤一擲」　乾は天、坤は地。擲は振ること。天地を賭けるような大勝負でサイコロを一振りするような思い切ったことをするときに使う。

「三下」　時代劇や任侠映画で、あまり位の高くない子分たちを言う。サイコロの目の半分から下というわけではなく、サイコロや札のゲームにカブという、下一桁が大きいほど強いというものがあり、３から下ではほとんど勝ち目がないところからきている。ちなみに、あまり位の高くない武士や役人を「三一（さんぴん）」というが、こちらはサイコロの目が語源ではなく、こういった者たちの俸給が三両一人扶持だったことに由来している。

「四の五の言う」　ぐずぐず言っているさま。あれこれ面倒なことを言うさま。サイコロの目が四だ、五だ、というところから出たといわれる。また四の目と五の目が似ているところから、今のは四だ、五だと騒ぐところからという説もある。

「でたらめ」　サイコロを振り、その出た目によって行動していたのでは、サイコロの目がころころ変わるように、首尾一貫しない行動になってしまう。そのようないい加減なことを、出たら目というようになった。出鱈目と書くのは当て字である。

「ぼんくら」　サイコロ賭博で、サイコロを振る場所を盆という。振られたサイコロの目が当てられないのを盆に暗いと言い、詰めてぼんくらというようになったという説、盆は結果が出ると、すぐに負けた人の札を取り、勝った人の札を増やさなければならないが、配当に決まりがあり、それを即座に計算できなければならない。それができない人を盆に暗いといったという説があり、いずれにしても要領の悪い人、頭の悪い人のことをぼんくらというようになった。

「美人局」　“つつもたせ”と読む。知っている男女が組み、女が他の男を誘い、それを男が脅迫して金を巻き上げる詐欺のこと。元は「筒持たせ」で、サイコロ賭博でサイコロを振る人間が持つのが筒である。客と筒を持つ人間が組んでイカサマをすることを、客が自分の仲間に筒を持たせるところから、こう呼んだ。美人局と書くのはそのような詐欺を示す中国語で、漢字と読みは別々に来ている。

「ため」　同じ数のこと、特に人間が同じ年齢のこと。「ため口をきく」などと使う。サイコロ２個の目が同じ「同目」がなまったものである。

「目が出ない」　出世しない人、成功しない人をメが出ないという。一般には草花の芽が出ないが語源と言われているが、サイコロの（思った）目が出ないが語源という説もある。どちらが本当かは定かではない。

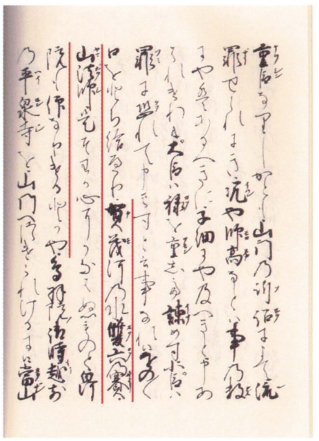
「鉄火巻」　サイコロ賭博の会場は熱くなっているので鉄火場といい、そこで食べられたところからこう呼んだという説があるが、マグロの赤いのを、鉄を打つ鉄火場にかけて呼んだことの方が本当らしい。

サイコロの名言

「賽は投げられた(alea iacta est)」ジュリアス・シーザー

ガイウス・ユリウス・カエサルが紀元前49年1月10日、元老院に背いて軍を率いて南下し北イタリアのルビコン川を通過する際に部下を激励するために言ったとして知られる言葉。ルビコン川を、軍を率いて渡ることは、ローマに反旗を翻したことを意味する。現在でも、もう後戻りはできないという意味で用いられる。

「賀茂川の水、双六の賽、山法師、是ぞわが心にかなわぬもの」白河法皇



平安時代、白河法皇は天下を握り世の中が思いのままとなったが、この3つだけは思い通りにならなかった。この文は『平家物語』にあるが白河法皇が語る場面として出てくるのではなく、白河法皇がそう言ったらしいという伝聞推量として綴られている。したがって、何年ごろ何歳ごろに発した言葉かは不明である。山法師は比叡山の僧兵であり、神輿振りといって、神輿を担いできて強硬な要求を突き付けてきた。賀茂川の水については川の氾濫とする説と、水が由来の伝染病という説がある。双六の賽については、サイコロは思った通りに目が出ないというように言われているが、賭博がなくならない、双六に勝てない、という意味ではないかという説もある。

「人はさいころと同じで人生の中に自分を投げ込む」ジャン＝ポール・サルトル

フランスの哲学者。なんのかんの言っても、自分の進む道は自分で決めている、という意味らしい。

「神はサイコロを振らない(Der Alte nicht würfelt.)」アルバート・アインシュタイン

相対性理論で有名な物理学者が手紙の中に書いた言葉。世の中の事柄は偶然により異なる結果が起こると主張する量子力学者に対し、アインシュタインは宇宙にランダム性はないと考えていた。

サイコロのことわざ

「頻繁にサイコロを投げる者は悪魔に導かれる。」フランスのことわざ

他人任せ、運任せにしてはいけないという教えである。日本のでたらめにも通じる。また、頻繁に賭博をする者はいずれ破滅する、ともとれる。

「4月の天気、女性の愛、バラの花びら、サイコロ、カード運はまたたく間に変わる。」ドイツのことわざ

日本にも、女心と秋の空、男心と秋の空、という諺がある。

「私は金持ちであったが、3つのものが私を裸にした。サイコロと酒と女である。」ラテンのことわざ

日本のいわゆる「飲む、打つ、買う」である。

「サイコロを振る最高の振り方は、遠くに投げ捨てることである。」ラテンのことわざ

「サイコロの最高の振り方は、捨てることである。」イギリスのことわざ

「サイコロで最高の振り方は、振らないことだ。」スペインのことわざ

ジェロラモ・カルダーノは結論としてギャンブルの最も儲かる方法はギャンブルをしないことだと書いた。

「神がサイコロを振るとき、サイコロは細工されている。」ギリシヤのことわざ

だから神は絶対負けないのだ。これを奇跡などという。

「これらの中に本物の友人は決して存在しない：希望、サイコロ、売春婦、強盗、詐欺師、金の細工師、猿、医者、造り酒屋。」インドのことわざ

「さいころを振るのを恐れる者は、決して6を出さない。」中国のことわざ

日本の「虎穴に入らずんば虎児を得ず」と同じように、何かをしなければ目的のものは得られない、という意味である。

❖執筆者紹介

高橋浩徳　大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

あとがき

本展示会開催にあたり以下の機関、個人の方々に
御協力をいただきました。心より御礼を申し上げます。

（敬称略、順不同）

◉協力

株式会社朝日新聞社
京都大学図書館
国立国会図書館
奈良市教育委員会
奈良文化財研究所
早稲田大学図書館

◉資料撮影

加藤成文（アートビジョン）

◉図録デザイン

西村吉彦（西村デザイン）

大阪商業大学アミューズメント産業研究所第16回特別展示

「振れ！振れ！サイコロ展」図録

発行日　平成29年7月1日

発　行　**大阪商業大学アミューズメント産業研究所**
〒577－8505　東大阪市御厨栄町4－1－10
TEL 06－6618－4068　FAX 06－6618－4069

印　刷　大和印刷

振れ！振れ！ サイコロ展

¥1,389 ＋ 税